Gymn. 241 r

Euphrasia

Taschenbuch für Gesellschaftliches Spiel und Vergnügen.

von

CARL FRÖHLICH.

Meißen,

bei Friedrich Wilhelm Goedsche.

Gymn. 241 r

Bayerische
Staatsbibliothek
München

30 B. m. D.

Zur Nachricht.

Der Name dieses Taschenbuches Euphrasia ist aus dem Griechischen und bedeutet die Heiterkeit oder Fröhlichkeit, besonders beim Gastmahle und in Gesellschaft.

Inhalt.

Allgemeine Bemerkungen über gesellschaftliche Unterhaltung. Seite 15
Von den Spielen überhaupt. — —
Gesellschaftsspiele.
I. Verier-Spiele. — 9
1) Der Ee-Feind. — 10
2) Sträuschen binden. — 11
3) Ich komme vom Markte. — 12
4) Nimm hin das. — —
5) Ich gebe mein Scherchen kreuzweise. — 13
6) Trallirum larum Löffelstiel. — —
7) Das Reise-Abentheuer. — 14
II. Spiele durch Rathen. — 15
8) Errathen eines Hauptwortes aus bloßer Beschreibung. — 16
9) Errathen eines Wortes aus den Antworten auf 12 beliebige Fragen. — 17
10) Errathen eines doppelsinnigen Wortes auf drei bestimmte Fragen. — 20
11) Errathen mehrerer Worte auf eine beliebige Frage. —24

12) Errathen einer Handlung nach gewissen Zeichen. Seite 25
13) Auffinden einer Sache nach gewissen Zeichen — 26
III. Spiele durch beziehungsvolle Zusammenstellung oder Vergleichung zufällig genannter Gegenstände. — 27
14) Schenken und Logiren. — —
15) Mahlen und Unterschreiben. — 28
16) Büchertitel und Verfasser. — —
Büchertitel. — 29
17) Wozu dient das? — 33
18) Aehnlichkeiten und Unähnlichkeiten. — —
19) Das Rendez-Vous. — 36
20) Thorzettel. — 38
21) Das Ehe-Orakel. — 39
22) Die verlorne Brieftasche. — 40
IV. Frag- und Antwortspiele.
23) Frage und Antworten im Geheim. — 41
24) Wer ist es? — 42
25) Warum und weil. — 43
26) Antworten nach Nummern. — —
27) Fragen und Antworten nach Nummern. — 73
28) Der Gewissensrath. — 82
29) Antworten ohne ja und nein, oder das Examen. — 87
30) Die Antwort vor der Frage. — 89
31) Amors Wanderung. — 90
32) Das Bestimmungsspiel. — —
V. Spiele durch Erzählungen oder Reime auf gegebene Worte.
33) Das einfache Wörterspiel — 92
34) Die Reisebeschreibung. — —
35) Die Erzähler. — 94

36) Der Zeitungsleser. Seite 95
37) Das Verwechslungsspiel. — 96
VI. Spiele durch anonyme Kritiken.
38) Das Lob und Tadelspiel. — 97
39) Die Verwandlung. — 98
40) Der Politiker. — 99
41) Der Schriftsteller und der Buchhändler. — —
42) Der Doctor und Apotheker. — 102
VII. Pfänder- und andere Spiele mit Strafen. — 105
43) Par ordre du Mufti. — 106
44) Die Vögel fliegen. — 107
45) Die vier Elemente. — —
46) Mein Nachbar gefällt mir. — 108
47) Das Thier-Concert. — 109
48) Die Singschule. — 110
49) Die Toilette. — 111
50) Der Advocat oder Vormund. — 112
51) Die Nachsprecher. — 114
52) Ich heiße Hanns mit einem Striche. — 116
53) Popanz. — 117
Pfänderstrafen. — 119
VIII. Sprichwörterspiele.
54) Dramatisirte Sprichwörter. — 124
55) Sprichwörter durch pantomimische Vorstellung. — 125
56) Sprichwörter durch Erzählungen. — 126
Verzeichniß der vorzüchlichsten Sprichwörter. — 127
IX. Spiele mit Bewegung.
57) Das Schattenspiel. — 136
58) Das Bandhalten und Fingerklopfen. — 137
59) Der Ring am Bande. — 138
60) Das Geld- oder Schlüsselsuchen. — —
61) Die Katze und die Maus. — 139

62) Der Fuchs und die Hühner. Seite 140
63) Nicht gelacht! — 141
64) Die Russische Motion. — 143
65) Wie gefällt Dir Dein Nachbar. — 144
66) Haben Sie ein Kämmerchen zu vermiethen? — 145
67) Der Gänsedieb. — 146
68) Der Abt ist nicht zu Hause. — —
69) Papageno. — 148
70) Kiek, oder die stille Blindekuh. — 149
71) Jacob wo bist Du? oder die beiden Blinden. — 150
72) Brüderchen wer klopft? — 151
73) Drei Mann hoch. — 152
74) Mein Plumpsack geht herum. — 153
75) Guten Tag Herr Nachbar. — 154
76) Der Kapell-Meister. — 155
77) Das musicalische Lieschen. — 156

X. Spiele mit Gewinn und Verlust.

78) Lotterie mit Karten. — 161
79) Rappuse oder Cabale. — 164
80) Tipp. — 170
81) Good Hope. — 173
82) Das Glücksrad. — 176

XI. Spiele im Freien.

83) Das Reifen-Werfen. — 178
84) Das Topfschlagen. — 180
85) Das Sacklaufen. — 182
86) Der Bildhauer — —
87) Der Treibball. — 183
88) Das Ringwerfen. — 186
89) Der Stoßvogel. — 187
90) Das Stachelwerfen. — 188
91) Kegelspiele
I. Das Kegelschieben. — 189

II. Das Kegelwerfen. Seite 197
III. Das Ecken. — 199

Andere gesellschaftliche Belustigungen.

I. Räthselhafte Aufgaben.

1) Eigentliche Räthsel. Seite 202
2) Sylbenräthsel oder Charaden. — 203
3) Buchstabenräthsel oder Logogriphen. — 205
4) Gleichnamige Wörterräthsel (Homonymen). — 207
5) Palindromen. — —
6) Räthsel durch Pantomime. — 208
7) Wie kann man aus einem Kreuze Steine ausbrechen, ohne die Zahl der Steine zu vermindern? — 209
8) Nonnenlist. — 212
9) Das Wirthshaus. — 213
10) Wie bringt man einen Wolf, Schaf und Kraut auf gewisse Art über ein Wasser? — 215
11) Wie können 3 Herren und 3 Bediente einzeln über ein Wasser fahren, ohne diesseits oder jenseits eine überlegene Zahl von Bedienten bei sich zu haben? — 216
12) Wie kann man 4 Eimer aus einem acht-Eimergefäße richtig abmessen? — 218
13) Wie können sich 3 Personen in 21 theils volle, theils halbvolle, theils leere Fässer richtig theilen? — 219
14) Unmögliche Bewirthung von 12 Gästen. — —
15) Einige Rechenräthsel. — 220
16) Ein Glas Wein auf eben die Art auszutrinken, wie es vorgemacht worden ist? — 223
17) Kügelchen werfen wie ein Anderer. — —
18) Ein Glas Wein aus einer zugemachten Bouteille trinken, ohne den Stöpsel auszuziehen. — 224

19) Ein Stück Geld aus der Mitte herauszubringen, ohne eins zu berühren. Seite 225
20) Jemanden etwas in die Hände geben, was Alle sehen, nur der nicht, der es bekömmt. — 225
21) Etwas, was im Zimmer befindlich ist, zur Thür hereinzubringen, ohne es erst aus der Thüre heraus zu schaffen. — 226
22) Aus jeder Ecke eines Zimmers etwas herausholen, ohne aus einem Kreise zu gehen. — —
23) Wie kann jemand nicht so lange auf einem Stuhle sitzen, bis drei Worte gesprochen sind? — 227
24) Wie kann jemand einen Andern mit einem Stocke nicht berühren, da er ihm doch ganz nahe steht? — —
25) Wie kann jemand bei verbundenen Augen einen Andern nicht berühren? — 228
26) Wie können sich zwei Personen aus zwei verschlungenen Bändern lösen? — —
27) Eine Wette, drei Worte nicht ohne ein anderes sagen zu können. — 230
28) Verfängliche Fragen. — 232
II. Kunststücke.
1) Ein Stück Geld mit dem Fuße in die Westentasche zu werfen. — 242
2) Mehrere Geldstücken auf eine künstliche Art in der Hand aufzufangen. — —
3) In einer gewissen Stellung einen Hut mit dem Munde von der Erde aufzuheben. — 243
4) Etwas Schwimmendes mit dem Munde zu fassen. — —
5) Bei zugehaltenem einen Auge ein Hölzchen zu treffen. — 244
6) Rückwärts etwas aus einer offnen Thür zu werfen. —

7) Auf einer Bouteille sitzend Licht anzuzünden. Seite 245
8) Wie zwei Personen knieend einander Licht zureichen. — —
9) Einen Fidibus im Gehen anzuzünden. — 246
10) Einen auf zwei Gläsern liegenden Stab ohne Beschädigung der Gläser zu zerschlagen. — —
11) Einen Stab auf einem Strohhalme zu zerschlagen. — 247
12) Ein Stück Geld mit einer Bürste nicht aus der Hand kehren zu können. — —
13) Ein Stück Geld, das an die Stirn angedrückt ist, nicht herunterbringen zu können. — 248
14) Ein Huhn ohne es zu binden, unbeweglich zu machen. — —
15) Mit drei Weingläsern zu trinken. — 249
16) Andere künstliche Arten aus Weingläsern zu trinken. — 250
17) Der Ziehbrunnen. — —
18) In ein zum Ueberlaufen angefülltes Glas Geldstücken zu werfen, ohne daß es überläuft. — 251
19) Zweierlei Flüssigkeiten in ein Glas zu gießen, ohne daß sie sich vermischen. — 252
20) Ein Stück Geld in ein Glas zu schlagen. — —
21) Einen Löffel an der Nasenspitze hängen zu lassen. — 253
22) Ein brennendes Licht zu essen. — —
23) Nur eine Seite eines Messers zu bezeichnen und dennoch beide bezeichnet sehen zu lassen. — —
24) Das Gesicht eines kleinen Kindes oder einer alten Frau sehen zu lassen. — 254
25) Seine Physiognomie geschwind unkenntlich zu machen. — 2[illegible]

26) Der elastische Würfel. Seite 256
27) Papier über brennendes Licht zu halten, ohne daß es sich entzünde. — —
28) Eine Münze, die man in gewisser Entfernung nicht sehen kann, sichtbar zu machen. — 257
29) Ein Geldstück an zwei Nadeln zu drehen. — —
30) Mit einem Löffel ein Glockengeläute hören zu lassen. — 258
31) Mit einem Ringe die Zeit anzugeben, welche eben die Uhr zeigt. — —
32) Die Zahl der bei dem Wurfe mit Würfeln oben und unten stehenden Augen zu bestimmen. — 259
III. Belustigungen gemischter Art.
1) Der Ring oder die Kugel auf dem Mehlhaufen. — 260
2) Der Teller auf Nadeln. — —
3) Das Kneipen ohne Lachen. — 261
4) Ich habe mein Brüderchen lange nicht gesehn. — 262
5) Anzeige der Ursach warum jemand geheyrathet hat oder heyrathen wird. — 263
6) Nativitäten. — 265
7) Orakel durch Karten. — 273
IV. Sätze zur Uebung im Geschwind- und Deutlichsprechen. — 280

Druckfehler.

In No. 76. der Spiele Seite 155 und folgende muß es statt: schmücket das Fest mit Magen, — schmücket das Fest mit Mayen — heißen.

Allgemeine Bemerkungen

über

gesellschaftliche Unterhaltung.

Das Leben der gesellschaftlichen Unterhaltung hängt von dem Geiste der Gesellschaft ab. Sind die Mitglieder derselben nicht geistreiche und muntere Personen, so wird die Unterhaltung auch nie interessant und lebendig werden.

Indessen können auch die geistreichsten Personen in Gesellschaft stumm seyn. Denn es kömmt allemal, um in Gesellschaft unterhaltend zu seyn, mit auf eine Gewandtheit sich mitzutheilen und auf eine Eingewöhnung in gesellschaftliche Zirkel an.

Niemand kann Gesellschaft entbehren. Selbst der geistreichste und gelehrteste Mann büßt seine Abgezogenheit von gesellschaftlichen Zusammenkünften mit einer Stumpfheit und Unbehülflichkeit, mit der er sich öfters lächerlich macht und nicht nur in Gesellschaften, sondern auch selbst in seinem Hauswesen sich und den Seinigen lästig wird.

Man darf nicht glauben, daß Gesellschaft nur darum nöthig sey, um sich die lange Weile zu vertreiben. Der Verfasser hat nie lange Weile gehabt, wenn er für sich allein war. Wer seine Geschäfte, und Interesse für wissenswürdige Dinge überhaupt hat, kann nie lange Weile haben und bedarf keines Zeitvertreibes. — Aber gesellschaftlicher Umgang ist an und für sich lehrreich und dient zur Erholung, Stärkung und Schärfung des Geistes. Anhaltende Arbeit ohne Gesellschaft schwächt und stumpft den Geist ab. Ein Geschäftsmann, der sich allen Freuden der Gesellschaft entzieht, wird nie ein vollkommen brauchbarer Geschäftsmann bleiben.

Zur Erziehung des Menschen gehört nothwendig gesellschaftliche Bildung. Es ist daher insbesondere für Erzieher höchst nothwendig, darauf zu sehen, daß die ihnen untergebenen Kinder nie ruhen, sondern sich immerwährend beschäftigen. Auch im Spiele können sie sich nützlich beschäftigen und für Seele und Leib Vortheil ziehen, wenn nur die Spiele geeignet sind die Aufmerksamkeit rege zu

machen, die Urtheilskraft zu schärfen, oder dem Körper eine gute Bewegung zu verschaffen.

Ganz große Gesellschaften werden selten so interessant werden können, als kleinere. Denn in jenen kann die Unterhaltung nie allgemein seyn, sondern muß immer unter einzelne Mitglieder getheilt bleiben. Auch kann in ihnen nie so frei gesprochen und gehandelt werden, weil man sich nie so kennen kann. — Kant sagt: eine Gesellschaft dürfe nicht unter der Zahl der Grazien und nicht über die der Musen seyn. Allein die Musen und Grazien vertragen sich sehr wohl zusammen und kein Wirth braucht wegen Mangel an allgemeiner Unterhaltung besorgt zu seyn, wenn er auch die Zahl seiner Gäste auf zwölf und mehr bestimmt.

Der Wirth hat auf die gesellige Freude seiner Gäste einen hauptsächlichen Einfluß. Er muß sie zuerst passend zu wählen verstehen. Aber die beste Gesellschaft wird ohne Freuden bleiben, wo der Wirth nicht das Seinige beiträgt. Er kann wenig Gerichte und ordinäre gute Tischweine geben, nur ein gewöhnliches Service und wenig Dienstboten haben, man wird vergnügt seyn, wenn nur der Wirth gemüthlich, die Wirthin freundlich, die Erfrischungen reichlich und das Tafelzeug nett ist. — Hat der Wirth nicht selbst besondere gesellschaftliche Talente, so sorge er nur dafür, Annäherung seiner Gäste zu bewirken und allen Zwang zu entfernen. — Bei Anweisung der Plätze an einer Tafel, ist zu rathen, die muntersten

und launigsten Gäste einander gegen über zu bringen, damit sie sich einander besser mittheilen und durch ihre gegenseitige Unterhaltung auf die übrige Gesellschaft wirken können.

Zur Erwerbung gesellschaftlicher Talente können Regeln wenig beitragen. Kenntnisse und gute Laune, Interesse an den versammelten Personen u. s. w. sind die besten Führerinnen zur gesellschaftlichen Unterhaltung. Wer sich in gemeinnützigen Dingen Kenntnisse verschaft, mit den Schriften der schönen Literatur in Bekanntschaft erhält, besonders Dichter gelesen hat, wird das, was zur gesellschaftlichen Unterhaltung erfordert wird, wissen und durch einen fleißigen Besuch der Gesellschaften wird er sein Wissen leicht zur Belebung der Unterhaltung benutzen lernen.

Der Stoff zu vergnügenden Gesprächen wird, in einer passend gewählten und geistreichen Gesellschaft von nur einigermaßen frohen und Interesse für einander fühlenden Menschen, so leicht nicht ausgehen. Allein man sucht in Gesellschaft auch Ruhe und Erholung und will daher zuweilen nicht selbst schaffen, sondern sich an dem von Andern Geschaffenen ergötzen. Das gewöhnlichste Auskunftsmittel hierbei ist Spiel. Sein Werth kann nicht verkannt werden. Aber auch Musik und Vorlesungen gewähren die schönste Unterhaltung und haben schon manches Spielkränzchen vertrieben. Es kömmt nur dabei darauf an, die rechte Wahl zu treffen. Der Vor-

leser insbesondere muß sich nach dem Interesse seiner Zuhörer richten. Ueberaus interessant ist es bei Vorlesungen dramatischer Stücke, wenn mehrere Personen der Gesellschaft die verschiedenen Rollen unter sich vertheilen, weil der Vortrag dadurch lebendiger wird. — Zum Gebrauche bei Vorlesungen in Gesellschaften, sind außer den Gedichten einzelner Schriftsteller, den jährlichen Almanachen, Taschenbüchern u. s. w. die Sammlungen für Declamatoren von Solbrig, Deinhardstein u. A. m. zu empfehlen. — Der Sammlungen schöner Lieder, um Frohsinn durch Gesang zu erwecken, gibt es so viele, daß sie keiner besonderen Erwähnung bedürfen.

Von den Spielen überhaupt.

Was ein Spiel sey? — weiß der Hundertste der leidenschaftlichsten und eingeweihtesten Spieler nicht anzugeben und man kann mit der Aufwerfung dieser Frage in Gesellschaft die lebhafteste Unterhaltung veranlassen.

Die Meisten, welchen diese Frage vorgelegt wird fallen gleich auf den Zweck des Zeitvertreibes, der Belustigung u. s. w. Aber viele Spieler verfolgen einen ganz andern Zweck. Der Hazardspieler will gewinnen, der Schach- und Billardspieler seine Kunst zeigen, der Kegel- oder Ballspieler seinen Körper bewegen,

der Pfänderspieler einem hübschen Mädchen einen Kuß abgewinnen u. s. w. Der Zweck des Spielers kann also zu keiner Bestimmtheit führen und man muß mithin das Wesen des Spieles ohne Rücksicht auf denselben bezeichnen. Um jedoch den Lesern diesen Stoff zu einer interessanten Unterhaltung nicht zu entziehen, mag hier die genaue Bestimmung: was ein Spiel sey, dahin gestellt gelassen und nur Folgendes bemerkt werden.

Ein Spiel ist allerdings keine zwecklose Beschäftigung. Es ist eben so gut Thätigkeit zur Erreichung eines gewissen Zweckes, wie jede ernste Handlung. Es unterscheidet sich aber jene von dieser besonders dadurch, daß man ihr freiwillig (vom Zufalle oder von Gegenhandlungen Anderer) Hindernisse in den Weg legen läßt und diese zu überwinden versucht. Diese Preisstellung seiner Kraft und dieser Kampf gegen freiwillig gestattete Hindernisse, machen das Wesen eines Spieles aus. Der Zweck eines jeden Spieles ist daher, streng genommen, Ueberwindung eines Hindernisses und — wenn man mit einem Andern spielt — Ueberwindung seines Gegners. Der Schachspieler überwindet durch höhere Beurtheilung, der Ha ardspieler durch Gunst des Glückes u. s. w. Selbst bei den meisten Gesellschaftsspielen, im eigentlichen Sinne des Wortes, findet diese Ueberwindung Statt, sey es auch nur, daß eine schwierige Aufgabe dabei gelöst werden muß. Ob der Spieler einen Preis für seinen Sieg davon trägt, oder ob er sich bloß begnügt gesiegt zu

haben, ist für den Begriff eines Spieles eben so gleichgültig, als es gleichgültig ist, welchen Zweck er bei dem Spiele verfolgt und ob er ihn erreicht habe, oder nicht.

Jedes Spiel hat seine Regeln. Sie bestimmen eben die Hindernisse, welche die Thätigkeit der Spielenden zu überwinden hat. Der Gebrauch hat die meisten derselben begründet. In zweifelhaften Fällen muß man sich darnach richten, was dem Wesen des Spieles, namentlich seinem Endzwecke am angemessensten und in ähnlichen Fällen bei andern Spielen am gebräuchlichsten ist.

Was es für Classen von Spielen gebe? — ist eben so schwer zu bestimmen, als der Begriff des Spieles selbst. Der Philosoph Leibnitz stellt sie unter drei Classen, indem er sie

1) in solche, die bloß auf Zahlen beruhen,
2) bei welchen es noch auf eine bestimmte Lage der Dinge ankommt (où entre encore la situation) und
3) in bewegende

eintheilt *). GutsMuths ordnet sie in Bewegungs- und Ruhespiele und jede dieser Arten in Spiele

1) des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurtheilungsvermögens;
2) der Aufmerksamkeit;
3) des Gedächtnisses;

---

*) In einem Briefe an Remond. Oeuvres Tom. V. p. 28

4) der Phantasie und des Witzes;

5) des Verstandes und der höheren Beurtheilungskraft, und

6) des Geschmackes *).

Allein beide Arten von Classificationen führen zu keiner genauen Sonderung der Spiele. Es reicht vollkommen hin, wenn man die sogenannten Gesellschaftsspiele von andern sondert und unter jenen alle diejenigen versteht, an welchen eine unbestimmte Zahl von Personen Theil nehmen kann, welche mithin eine ganze Gesellschaft auf einmal beschäftigen. Die meisten der Kartenspiele, alle Bretspiele und Billard gehören daher nicht zu den Gesellschaftsspielen.

Eine scharfabschneidende Theilungslinie für die einzelnen Spiele, die in jeder dieser Classen enthalten sind, läßt sich nicht ziehen. Es kömmt aber auch darauf nicht viel an und ist vielmehr vollkommen genug, sie nur nach den verschiedenen Eigenschaften, die mehreren von ihnen gemeinschaftlich zukommen, zusammen zu stellen.

Zu Gesellschaftsspielen ist immer jeder gebildete Mensch geeignet. Zu andern Spielen hingegen ist ein eignes Spielgenie (esprit de jeu) erforderlich. Nicht jeder

*) Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes ꝛc. (2. unveränderte Aufl. Schnepfenthal 1796.) S. 45.

aufgeweckte und witzige Mensch kann ein guter Kartenspieler werden. Aber oft sind, wie bei der Erlernung der Sprachen, die weniger geistreichen Personen, die besten Spieler.

Gesellschaftsspiele.

I.

Vexier-Spiele.

Das Wesen dieser Spiele besteht bloß in dem Errathen, wie eine gewisse Rede oder Handlung nachgesprochen oder nachgemacht werden müsse, um sie ganz auf die Art zu wiederholen, auf welche sie von Einem aus der Gesellschaft vorgesagt oder vorgemacht worden war.

Die Gesellschaft muß dabei in einem Kreise sitzen. Ein Mitglied spricht oder macht das vor, was gesagt oder gethan werden soll. Sein Nachbar muß es wiederholen, worauf ihm von dem Vorsprecher sogleich gesagt wird, ob er recht gesprochen oder gehandelt habe, oder nicht. Auf ihn folgt dessen Nachbar und so geht es im Kreise so oft herum, bis Alle die Sache errathen haben.

Niemand darf, wenn er errathen hat, den Punct nennen, auf den es ankömmt.

Das Interesse bei diesen Spielen wird gewöhnlich dadurch erhöht, daß man öfters die Sache zufällig trifft und sich dann den Punct, auf den es ankömmt, falsch denkt, hernach aber in Erstaunen gesetzt wird, wenn man bei der Wiederholung der Nachsprechung sieht, daß man sich geirrt habe.

Ungemein viel Lachen erregen diese Spiele, wenn der Punct, auf den es ankömmt, von allen bis auf Einen oder Einige errathen worden ist und diese dann den Verdruß oder das Erstaunen über ihre Ungeschicklichkeit nicht verbergen können.

Die vorzüglichsten dieser Spiele sind folgende.

1.

Der Ee = Feind.

Der Vorredner sagt zu seinem Nachbar: „ich hasse die Ee, womit soll ich mich schadlos halten?" Bei der Aussprache kann man nicht gleich unterscheiden, ob die E=e oder Ehe gemeint sey, wegen des Zusammenhanges wird vielmehr jeder die Ehe gemeint glauben. Er wird also leicht etwas zur Schadloshaltung vorschlagen, bei dessen Benennung er den Buchstaben E. mit aussprechen muß, zumal dieser Buchstabe in den teutschen

Wörtern so oft vorkömmt. Dieser Buchstabe darf aber in dem Namen des vorzuschlagenden Mittels nicht enthalten seyn, denn der Fragende hat erklärt, daß er die Ee hasse. Antwortet daher der Befragte z. B. mit Studiren, Arbeiten u. dgl. so antwortet er unrichtig und bekömmt darauf von dem Vorredner das Urtheil, daß er ein unpassendes Mittel vorschlage. Wenn er dagegen antwortet: mit Musik, mit der Jagd, mit einer hübschen Frau u. s. w. so erhält er die Entscheidung, daß er gut gerathen habe.

Die Rede: ich hasse die Ee, womit soll ich mich schadlos halten? wird dann, wie bemerkt, von Nachbar zu Nachbar fortgeführt.

2.

Sträuschen binden.

Jeder von der Gesellschaft erzählt nach der Reihe, daß er sich ein Sträuschen gepflückt habe, nennt die Blumen, die er dazu genommen hat, und fragt dann seinen Nachbar, mit was für einem Bande, der Farbe nach, er es binden solle. — Es kömmt dann darauf an, daß das Band von derselben Farbe sey, von welcher die zuerst genannte Blume war. War also z. B. erzählt worden, man habe sich ein Sträuschen von Maiblümchen, Nelken, Jasmin, Aurikel nebst etwas Reseda

u. s. w. gepflückt, so würde der Rath, es mit einem blauen Bändchen zu binden, falsch und das weiße Bändchen dagegen richtig seyn. Der Vorredner hat dann bei jeder Antwort, die der Reihe nach gegeben wird, laut zu erklären, ob das Sträußchen gut oder schlecht gebunden sey.

3.

Ich komme vom Markte.

Jeder von der Gesellschaft sagt der Reihe nach zu seinem Nachbar: „ich komme vom Markte." Der Nachbar muß ihn darauf fragen: „was kauften Sie da?" und jener dann etwas benennen, was er gekauft haben will. Bei dieser Benennung aber muß er die Waare selbst angreifen z. B. das Uhrband, wenn er eins gekauft haben will, oder den Ring, Arbeitsbeutel u. s. w. Wird die Sache von jemanden nicht zugleich angegriffen, so sagt ihm der Angeber des Spieles, daß diese Waare nicht auf dem Markte gewesen sey. Im Gegentheil wird der Einkauf gelobt.

4.

Nimm hin das!

Man gibt irgend eine Sache seinem Nachbar mit den Worten: „nimm hin das!" Der Nachbar muß

fragen: „was ist das?“ und jener antwortet darauf: „der Tanzmeister.“ Bei dieser Antwort setzt er die Füße in irgend eine der in der Lehre von der Tanzkunst bekannten Positionen. — Trifft jemand die Sache, so sagt ihm der Angeber des Spieles: „der Tanzmeister ist gut:“ trifft er sie nicht, so sagt er ihm: „Schade aber, Ihr Tanzmeister ist nicht mehr gut zu Fuße.“

5.

Ich gebe mein Scherchen kreuzweise.

Indem man vorstehende Worte sagt, gibt man seinem Nachbar eine Schere, die man z. B. mit der rechten Hand ergriffen hat, mit der linken und über die rechte hin. — Um die Sache zu verstecken, kann man die Schere geöffnet geben, so daß man den Verdacht erregt, man müsse mit der Schere selbst ein Kreuz bilden. — Wer die Schere auf die richtige Art gibt, erhält das Lob sie gut gegeben zu haben, sonst heißt es: „das ist gefährlich gegeben.“

6.

Trallirum Larum Löffelstiel, Wer das nicht kann, der kann nicht viel.

Man ergreift irgend etwas mit der einen Hand und gibt es mit der andern seinem Nachbar. Dabei

sagt man gewöhnlich vorstehenden Vers, unter besonderer Betonung der Worte, oder man dreht die Sache, die man herumgibt, in der Hand herum, um glaubend zu machen, daß es auf die Betonung der Worte, oder auf das Herumdrehen ankomme, da es doch schon hinreichend ist, wenn man nur die Sache mit einer andern Hand weggibt, als mit der man sie ergriff. — Je nachdem die Sache richtig gegeben wird, sagt der Angeber des Spieles: „Trallirum Larum recht" oder „Trallirum Larum recht, das andre das war schlecht."

7.

Das Reise-Abentheuer.

Jeder muß ganz kurz ein Reise-Abentheuer erzählen. Weil man aber bei einer Reise von einem Orte zum andern kömmt, so muß dieß der Erzähler durch eine Bewegung der Füße während der Erzählung andeuten. Hat er dieß nicht gethan, so sagt man ihm, er gehöre zu den Reisebeschreibern, die ihre Reisen in der Stube machten.

II.

Spiele durch Rathen.

Die Spiele dieser Art bestehen darin, daß jemand aus den Antworten der Gesellschaft auf gewisse Fragen, die er thun darf, oder aus gewissen Beschreibungen oder Zeichen, die ihm gegeben werden, ein oder mehrere Worte oder Handlungen errathen, oder auch eine versteckte Sache auffinden muß.

Was geschehen soll, muß der ganze Gesellschaftskreis wissen, in welchem das Spiel gespielt wird. Damit man sich also darüber besprechen und unterrichten könne, muß derjenige, der zum Errathen bestimmt ist, das Zimmer auf eine Weile verlassen. Es muß ihm jedoch zuvor gesagt werden, welche von den mehreren nachher beschriebenen Aufgaben er lösen und auf welche Art er dieß thun soll.

Wird die Aufgabe errathen, so ist der Spieler frei. Gewöhnlich muß darauf derjenige die Rolle des Errathenden übernehmen, durch dessen Antwort oder Beschreibung die Aufgabe errathen wurde. Bei Spielen, wo bloß Zeichen gegeben werden, ist die Wahl des Folgenden willkürlich. — Ist die Aufgabe dagegen nicht errathen worden, so ist der Spieler in der Regel verbunden, den Versuch des Errathens zu wiederholen.

Diese Spiele sind, wenn das Errathen aus Antwor-

ten oder Beschreibungen geschieht, höchst interessant. Je verfänglicher die Frage ist, desto schwieriger wird gewöhnlich die Antwort und je mehr Beziehung dabei auf die persönlichen Verhältnisse des Fragenden und Befragten gemacht wird, je vieldeutiger die Beschreibungen sind u. s. w. desto lustigere und witzigere Aeußerungen fallen.

Am beliebtesten sind folgende Arten dieser Spiele.

8.

Errathen eines Hauptwortes aus bloßer Beschreibung.

Man wählt ein Hauptwort, von welchem jedes Mitglied der Gesellschaft der Reihe nach dem Rathenden, der deshalb nun im Kreise herumgeht, eine kurze Beschreibung machen, oder die Eigenschaften, die die dadurch benannte Sache hat, angeben muß. Wenn z. B. das gewählte Wort Tod wäre, so könnte es ungefähr auf folgende Art beschrieben werden:

A. Es ist bitter.
B. Macht kalt.
C. Auch warm.
D. Ist nicht beliebt.
E. Wird aber doch von Frommen und Gottlosen, von Klugen und Narren gewünscht.
F. Ist allen lebendigen Geschöpfen gefährlich.

G. Ueberall zu Hause.

H. Kömmt gerufen und ungerufen.

J. Ist nicht in dem Zimmer.

K. Macht Stellen leer und voll.

L. Bringt die Menschen tief und selten einen hoch.

Dieses Spiel ist für den Rathenden eben so interessant, als für die übrigen, welche das Räthsel aufgeben, zumal wenn die Gesellschaft stark ist. Einer raubt da dem Andern oft die Merkmale, die er eben anzugeben Willens war. Dieß setzt in Verlegenheit und nöthigt, den gegebenen Gegenstand schnell von den verschiedensten Seiten zu betrachten um ein neues Merkmal von ihm aufzufinden. Sehr belustigend ist es, wenn man den Rathenden durch die Angabe eines Merkmales in Verlegenheit setzen kann, weil dieses dem von dem Nachbar gegebenen gerade zu widerspricht, wie z. B. bei den vorher bemerkten Angaben von B und C und von D und E der Fall ist.

9.

Errathen eines Wortes aus den Antworten auf zwölf beliebige Fragen.

Es wird wiederum nur ein Wort gewählt. Der Errathende kann sich mit zwölf Fragen, jedoch nur an eine Person aus der Gesellschaft wenden, diese aber sich nach

Belieben wählen. Sind die zwölf Fragen beantwortet, so muß er entweder das Wort zu benennen wissen, oder sich nochmals zum Errathen eines andern Wortes bequemen.

Um das Wort zu errathen, kann man sich nicht mit willkührlichen Fragen begnügen, denn der Gegenstände, welche gedacht worden seyn können, gibt es ja so unendlich viel. Man muß vielmehr von den allgemeinen Fragen über die möglichen Eigenschaften der Sache, die das Wort bezeichnet, auf die speciellen übergehen. Wenn man z. B. das Wort Diamant gewählt hätte und zwar den, der sich in den Ohrringen einer gewissen Dame aus der Gesellschaft befindet, so würden folgende Fragen und Antworten möglich seyn.

1. Frage. Ist die Sache, welche das Wort bezeichnet, lebendig oder leblos?

Antwort. Leblos.

2. Fr. Aus welchem Reiche der Natur ist sie?

A. Aus dem Mineralreiche.

3. Fr. Befindet sich die Sache hier im Zimmer?

A. Ja.

4. Fr. Ist es ein Kleidungsstück von einer Person, oder gehört es unter die Mobilien?

A. Sie macht ein Kleidungsstück aus.

5. Fr. Ist sie länger als eine Elle oder kleiner?

A. Kleiner.

6. Fr. Tragen sie Mannspersonen oder Frauenzimmer, oder beide Geschlechter?

A. Beide Geschlechter. (Daß es das eine außer der Regel nur trage, braucht nicht gesagt zu werden).

7. Fr. Wird es allein getragen, oder in der Zusammensetzung mit etwas anderm, woran es befestigt ist?

A. Es ist an etwas anderm befestigt.

8. Fr. Aus welchem Reiche der Natur ist die Sache, an der sie befestigt ist?

A. Ebenfalls aus dem Mineralreiche.

9. Fr. Ist die Farbe der Sache, womit sie befestigt ist, etwa gelb?

A. Ja.

10. Fr. Ist die Farbe der Sache, die Sie im Sinne haben, nicht weiß?

A. Ja.

11. Fr. Ist es nicht eine unverheyrathete Dame, welche die Sache besitzt?

A. Ja eine unverheyrathete.

12. Fr. Trägt sie nicht das und das Kleid mit dem und dem Bande?

A. Ja.

Oefters wird man die Sache schon bei der 6ten oder 7ten Frage errathen können.

Anfängern sage man gleich das Fach, woraus man sich etwas in den Sinn nimmt, z. B. aus der Geschichte, Geographie, Name einer Person, Sache u. s. w.

Auch muß man den Gegenstand möglichst nach den vermuthbaren Kenntnissen des Rathenden wählen.

10.

Errathen eines doppelsinnigen Wortes auf drei bestimmte Fragen.

Ist ein Wort gewählt worden, das mehrere Bedeutungen hat, so gestattet man dem Rathenden, daß er jedem Mitgliede der Gesellschaft drei Fragen darüber vorlegen könne, aber es dürfen dieß keine anderen Fragen seyn, als folgende: 1) wie lieben Sie es? 2) wo lieben Sie ..? und 3) warum lieben Sie es? Jede Frage wird erst in der Reihe herum gethan, ehe die folgende genommen werden kann. Wenn man z. B. das Wort Rolle gewählt hätte, welches eine Geld- und Schauspielerrolle, eine Walze, oder eine Wäschrolle bedeuten kann, so könnte auf die Frage

1) wie lieben Sie es? geantwortet werden: schwer — von Gold — lustig — je länger je lieber — erhaben — wenn es gut preßt — wenn es leicht geht — nicht knarrend — versiegelt u. s. w.

2) wo lieben Sie es? — im Kasten — auf Reisen — auf meinem Acker — je näher je besser — in

der Loge — neben dem Waschhause — wo ich dazu kommen kann — wo ich Geld brauche u. s. w.

3) warum lieben Sie es? — weil alles so theuer ist — um mich zu amüsiren — um mich zu zerstreuen — um gutes Korn zu bauen — um weiße Wäsche zu nehmen — um Gläubiger zu befriedigen — um ein häusliches Fest (das Waschfest) zu begehen u. s. w.

In der Regel muß bei der Wahl der Wörter auf die Orthographie gesehen werden, doch kann man auch davon abweichen, wenn nur der Unterschied in der Aussprache nicht so groß ist. Man würde daher Rad und Rath für gleich annehmen können, aber nicht Teich und Teig oder Mantel und Mandel.

Insbesondere würden folgende Worte brauchbar seyn: Acker (als Feld, Erdreich oder Flächenmaß) — Amt (als Dienst, Würde, Kreisamt, Amthaus, Postamt) — Augapfel — Ball (Spielball) — Band (Bücherband, Einband) — Bank (zum Sitzen, beim Spiele, oder Dreh= Fleisch= Sand= Wechselbank) — Bart (am Schlüssel) — Becken (Gefäß, Theil des menschlichen Körpers, Instrument bei der Türkischen Musik) — Bischof (auch als Getränk) — Brand (Feuerbrand, Feuersbrunst, kalter Brand) — Buchhalter (auch das Instrument zum Halten der Bücher) — Cabinet (von Seltenheiten, Canzlei des Regenten) — Capitel (Ordenscapitel) — Cardinal (auch Getränk) — Chor (Musikchor, Emporkirche) — Dame (in der Karte und

Bretspiele) — Docke (Puppe, Hund, Kopfputz, gewisse Art von Säulen) — Druse (Krankheit an den Pferden, oder Mineralien, deren Oberfläche in Krystallen angeschossen ist.) — Eis (als Speise) — Engel (Geist höherer Art und geliebte Person). — Equipage — Feder (Stahl= Schmuck= Schreibefeder u. s. w.) — Flecken (auch ein Dorf, das gewisse Stadtgerechtigkeiten hat,) — Flügel (auch Instrument) — Fuß (auch Maß) — Futter (Unterfutter) — Geist (Verstand, Gespenst) — Gesicht (Vorstellung der Einbildungskraft, Vermögen zu sehen) — Grönländer (weiblicher Anzug) — Hahn (an der Flinte, Weinhahn) — Hof (Umgebung des Fürsten, des Mondes) — Horn (Waldhorn 2c.) — Hose (Butter= Wasserhose) — Hünerauge — Jahreszeit (auch Witterung) Instrument (auch Urkunde) — Joch (Brückenjoch, Joch Ochsen, Bedrückung, ein Feldmaß) — Karte (Land= Spiel= Muster= Visitenkarte) — Korn (auf Schießgewehren, zum Golde) — Lager — Laufer (im Schachspiele) — Löffel (die Ohren bei den Hasen) — Messe — Morgen (auch ein Feldmaß) — Nagel — Nase (Verweis), Oeconom (Landwirth, guter Wirth) — Original (Genie) — Orchester (auch die Musiker zusammen) — Platte (Stein= oder metallne Platte, kahle Stelle auf dem Kopfe) — Pohle (auch ein Anzug der Damen) — Quark — Ritter — Römer (Trinkgeschirr) — Schilling (Münze, Schläge) — Schim=

mel (das was sich an verderbenden feuchten Sachen ansetzt, weiße Seite der Würfel) — Schloß (Gebäude) — Schuh (auch Maß) — Secretair (Schreibeschrank) — Stern (Ordensstern) — Strauß (Blumenstraus, Name des Vogels, Streit) — Tafel — Talent (eine gewisse Geldsumme bei den Griechen) — Thau (Ankertau) — Thor — Ton (Verhältniß der Farben) — Trabant (Leibwache, ein Planet der sich zunächst um andere Planeten dreht) — Tractament (Besoldung, Behandlungsart) — Trisenett (gebähete Semmelscheiben in Wein, ein grob gestoßenes Arzneipulver) — Tuch — Unruhe (auch in der Uhr) — Vorhand (Vordertheil der Hand, des Pferdes, im Spiele) — Vorhang — Wechsel — Weide — Welle (auch ein beweglicher Cylinder in so fern er ein Rad oder sonst einen Theil einer Maschine in Bewegung setzt) — Welt (schöne Welt, Weltklugheit) — Wildbahn (ein aufgegrabner Weg die Spur des Wildes zu finden, auch der Weg, wo das zur Seite gespannte dritte Pferd geht,) — Wildfang — Wirbel (beim Trommeln, Wind und Wasserwirbel, am Fenster, an Violinen u. s. w. der Scheitel) — Wolke (auch an den Vorhängen) — Zahn (an Rädern, Sägen, Kämmen, Federn) — Zapfen — Zirkel — Zoll (Abgabe) — Zug (mit der Hand, mit der Feder, Zugwind, Gesichtszug, Zug am Kleide, eine ziehende Menge, ein Zug Pferde).

Nehmen Personen an der Gesellschaft Theil, deren

Name eine zweite Bedeutung hat, wie Ackermann, Sonntag, Sommer, Müller, Hofmann, Richter u. s. w. so ist es interessant einen solchen Namen zum Errathen aufzugeben.

II.

Errathen mehrerer Worte auf eine beliebige Frage.

Jedes Mitglied der Gesellschaft kann sich ein besonderes Wort wählen, muß aber dieses Wort in seine Antwort auf die Frage des Rathenden mit verweben und aussprechen.

Hierbei dürfen nur Hauptworte in den Sinn genommen werden, weil andere gar zu schwer zu errathen sind. Die Frage, die der Rathende jedem aus der Gesellschaft vorlegen kann, ist ganz willkührlich. Auch ist es genug, wenn dieser nur irgend ein Wort eines Theilnehmers am Spiele, erräth. Wenn sich z. B. jemand das Wort Crösus gewählt hätte und er würde gefragt: warum haben Sie Ihre Equipage abgeschafft? so könnte die Antwort seyn: in diesen schlechten Zeiten müßte man so reich wie Crösus seyn, wenn man solchen Luxus treiben wollte.

Schwerer ist das Spiel, wenn ganze bekannte Sätze

oder Verse errathen werden müssen. Man muß hier einen Satz wählen, der so viel Worte enthält, als Personen an dem Spiele Theil nehmen. Wenn z. B. der Satz genommen worden wäre: Es kann ja nicht immer so bleiben, hier unter dem wechselnden Mond; so würde die erste Person das Wort Es nehmen, die zweite kann u. s. f. und dieses Wort in ihrer Antwort auf die Frage des Rathenden mit einflechten.

12.

Errathen einer Handlung nach gewissen Zeichen.

Man bestimmt eine gewisse Handlung, die ein Mitglied der Gesellschaft errathen und thun soll.

Die Anleitung zum Errathen wird ihm durch gewisse Zeichen gegeben, die ein anderes Mitglied, so bald er sich dem Orte und dem Gegenstande, wo und an dem er die Handlung vornehmen soll, nahe kömmt, macht und verstärkt. Gewöhnlich bedient man sich dazu eines musicalischen Instrumentes, was hier am zweckmäßigsten ist, oder man thut Schläge an ein Glas. Wenn z. B. bestimmt worden wäre, es solle jemand ein Glas Punsch einschenken, dieß zu einer gewissen Person tragen, ihr dieß präsentiren, sich dann selbst eins einschenken und m

fener Person anstoßen u. s. w. so würden die Zeichen gegeben werden können, so bald sich der Rathende dem Schenktische näherte. Man würde damit aufhören, wenn er sich wieder davon entfernte, dagegen die Zeichen verstärken, wenn er die Hand zur Punschterrine führte u. s. f.

Es versteht sich von selbst, daß derjenige, der die Zeichen geben soll, so gestellt seyn müsse, daß er alle Bewegungen des Rathenden übersehen könne.

Je zusammengesetzter die aufgegebene Handlung ist, desto interessanter wird das Spiel. Der Rathende muß sich, wenn er nur einen Gegenstand aufgefunden hat, immer an die natürlichsten Beziehungen halten, welche bei dem aufgefundenen Gegenstand Statt finden können. Die natürlichste Beziehung hat ein leeres Glas auf die Handlung des Füllens, dann auf das Leeren. Es fragt sich dann, wer es leeren solle u. s. w.

13.

Auffinden einer gewissen Sache nach Zeichen.

Man versteckt irgend eine beliebige Sache im Zimmer, nennt sie dem Rathenden und gibt ihm den Ort, wo man sie versteckt hat, eben so wie im vorigen Falle, durch ein musicalisches Instrument, oder Anschlagung an ein Glas an.

III.

Spiele durch beziehungsvolle Zusammenstellung oder Vergleichung zufällig genannter Gegenstände.

Von diesen Spielen hat man folgende zwei Hauptarten.

A.

Jedes Mitglied einer in einem Kreise sitzenden Gesellschaft bekömmt von seinen beiden Nachbarn einen Gegenstand benannt, oder einen Satz gesagt u. s. w. ohne daß diese wissen, was der andere Nachbar nenne, oder sage. Ist dieß die Reihe durch geschehen, so muß ein jeder laut erzählen, was für Gegenstände ihm genannt worden sind und in welcher Beziehung dieß geschehen sey. Die Belustigung entsteht aus dem zufälligen Zusammenkommen passender oder ganz widersprechender Dinge.

Spiele dieser Art sind:

14.

Schenken und Logiren.

Jede Person bekömmt von dem einen Nachbar einen Gegenstand genannt, mit dem er sie vorgeblich beschenkt

von dem andern Nachbar läßt sie sich den Ort bestimmen, an welchem sich diese Sache befinden soll. Wenn daher z. B. der eine das zärtliche Herz einer gewissen Dame, der andere den Blocksberg genannt hätte, so würde die Person, welcher diese Gegenstände angegeben worden sind, nachher zu erzählen haben: „Mir ist das zärtliche Herz der Dame N. geschenkt worden, es logirt auf dem Blocksberge u. s. f.

15.

Malen und Unterschreiben.

Man gibt sich von der einen Seite herum den Gegenstand eines Gemäldes, von der andern Seite ein Motto, oder eine Unterschrift darunter, oder eine Umschrift zu demselben an. Es kann dann z. B. das Brustbild irgend eines lustigen jungen Herrn, die Unterschrift: ich bin liederlich, du bist liederlich; oder eine Scene aus Werthers Leiden, die Umschrift: wenn die Nacht in stiller Ruh ꝛc. erhalten.

16.

Büchertitel und Verfasser.

Das Spiel wird wie in den vorhergehenden Fällen gespielt, nur daß man Statt der dort bemerkten Gegen-

stände auf der einen Seite herum Büchertitel, auf der andern den Namen der Verfasser angibt, z. B. Tragisches Ende eines Hagestolzen, von Herrn NN. — Die Kunst Herzen zu erobern von Demoiselle NN. u. s. w. Man vermehrt öfters die Angaben, indem man zugleich die Bestimmung des Buches, z. B. für Leidende, für Liebende, ein Handbuch für unzufriedne Eheleute u. s. w. das Papier, auf dem es gedruckt ist, z. B. Velin- oder Löschpapier, das Format, z. B. in Folio, in Taschenformat u. s. w. oder den Einband, z. B. in Maroquin, in Atlas, in Schweinsleder, mit goldnem Schnitt u. s. w. beifügt.

Büchertitel.

1) Blumensträuschen für zärtliche Nasen.
2) Nachtgedanken über die kurze Dauer des menschlichen Vergnügens.
3) Das Mädchen wie es nicht seyn muß.
4) Worte des Trostes für Männer, welche böse Weiber haben, ein Seitenstück zu Paul Gerhards Worte des Trostes für Weiber, welche schlechte Männer haben.
5) Komisch = tragisches Ende eines Hagestolzen.
6) Irrgänge des weiblichen Herzens.
7) Das Ganze der Lehmtreterkunst mit Kupfern.
8) Modejournal, neues, nach Grundsätzen der Aesthetik und Politik, nebst einer Abhandlung über die Sparöfen.

9) Die Kunst Herzen zu erobern.

10) Warnungstafeln für junge Mädchen oder Anleitung weder zu spröde noch zu zuvorkommend zu seyn.

11) Die Kunst schlau zu werden.

12) Poetische Leckereien für süße Herren, die sich gern beliebt machen wollen.

13) Geständnisse einer schönen Seele, die auch nach ihren Geständnissen liebenswürdig bleibt.

14) Geschichte der Olympia Wintergrün, oder wie es zuging, daß die Männer gegen ihre Reize blind waren.

15) Theekessels witzige Einfälle.

16) Das neueste Ehestandsrecht mit Kupfern.

17) Schmolkens himmlische Extrapost.

18) Der Salto mortale in den Ehestand, ein heroisches Gedicht in Alexandrinern.

19) La Fleure des Jüngeren meine und meiner Herrschaft geheime Liebesgeschichte.

20) Geschichte der merkwürdigsten Belagerungen und Eroberungen der Festung Paphos.

21) Schmerbauchs Beiträge zur Belustigung des Magens.

22) Die Beschäftigung und der Zeitvertreib auf dem Sopha.

23) Faullenzers Betrachtungen auf dem Großvaterstuhle.

24) Xantippens Glück des ehelichen Lebens.

25) Cupido's sämmtliche Schelmenstreiche.

26) Beutelfegers Kunst Prozesse zu führen.

27) Thränen verschmähter Liebe, in Musik für die Guitarre mit Begleitung der Trompete und des Violons.

28) Adonis Wunderkuren bei Liebe-kranken Weibern und Mädchen.

29) Der verliebte Nußknacker, nebst einer Anleitung zur Kenntniß der verschiedenen Sorten Nüsse.

30) Brumm-Bärs Nachtgedanken über das Miauen eines Katers.

31) Guter Rath in schlaflosen Nächten.

32) Eiskalten Liebes- und Ehestands-Caressen.

33) Stutzers Abhandlung von ausgestopften Waden.

34) Doctor Kirchhofs Praxis, den Patienten geschwind davon zu helfen.

35) Lobrede auf die eheliche Treue unsrer Zeit.

36) Beschäftigungen zweier andächtigen Seelen in der Einsamkeit.

37) Wie gut es sey, daß die Wände keine Ohren haben, eine Rede.

38) Alexander Herkules Methode, das Liebesfieber zu heilen.

39) Der Passagier auf der Reise im Lande der Liebe, vorzüglich in Hinsicht auf seine Belehrung, Bequemlichkeit und Sicherheit. Mit Karten.

40) Anweisung Mücken zu fangen, für Leute die sich die Zeit auf eine nützliche Art zu beschäftigen wünschen.

41) Des Postillon Leberechts Erfahrungen, ein Beitrag zur Kunst das Reisegenie zu entwickeln.

42) Die Haushaltung alter Junggesellen, ein Seitenstück zu Hippel über die Ehe.

43) Windbeutels Umgang mit Menschen.
44) Zuckerstängel für andächtige Schwestern.
45) Amors Tändeleien hinter den Gardinen.
46) Kätchens bewährtes Mittel die Männer getreu zu machen.
47) Goldmachers Geheimniß die Gunst der Mädchen zu gewinnen.
48) Stumpfsinns Ideen über einige wichtige Gegenstände.
49) Grundsätze eines keuschen und tugendhaften Lebenswandels.
50) St. Bonifacii Tröstungen in Liebesnöthen.
51) Der offenherzige Geheimnißvolle, ein Gemählde aus der wirklichen Welt.
52) Die Aufklärung nach der Mode, ein Originalschauspiel in 6 Acten.
53) Heimlicher Briefwechsel.
54) Blauer Dunst in Prosa und Versen, nach der Natur.
55) Belehrungsgeschichte des vormaligen Weiberfeindes N.N.
56) Vollständige Beschreibung der neuerlich erfundenen Schönheitspresse, nebst Anweisung jede noch so ungeformte Figur oder Physionomie in Zeit von einer Stunde zu einer Schönheit zu pressen.
57) Die Kunst am Hofe sein Glück zu machen.
58) Entdeckung des Geheimnisses den Teutschen mit teutscher Kleidung einen teutschen Sinn beizubringen.

59) Dr. Schlampampus Mittel den Gaumenkitzel zu vertreiben.

60) Neues A. B. C. Buch für Verliebte.

17.

Wozu dient das?

Man nennt auf der einen Seite herum gewisse Gegenstände mit der Frage: wozu dient diese Sache? auf der andern Seite herum gibt man die Antwort, wozu sie diene: z. B. wozu dienten Ihres Mannes Pelzstiefeln? — Herzen zu erobern u. dgl.

18.

Aehnlichkeiten und Unähnlichkeiten.

Jedes Mitglied der Gesellschaft bekömmt von seinem Nachbar zur Rechten sowohl, als von dem zur Linken etwas genannt und wenn dieß geschehen ist, muß es diese Sachen der Gesellschaft laut anzeigen und die Aehnlichkeit und Unähnlichkeit derselben angeben. Wenn jemand z. B. von dem einen Nachbar Küsse eines gewissen Mädchens, von dem andern einen Blasebalg genannt bekommen hätte, so würde er sagen können: die Aehnlich-

keit zwischen beiden ist, daß sie entzünden, die Unähnlichkeit, daß man den Blasebalg ruhen läßt, wenn das Feuer entstanden ist, die Küsse aber in diesem Falle wiederholt u. s. w.

Dieß Spiel läßt sich auch noch auf verschiedene andere Arten spielen z. B. 1) man schreibt auf einzelne Blätter allerhand Worte und läßt jedem Mitgliede zwei davon zur Vergleichung ziehen, oder 2) man läßt nur Ein Wort ziehen, oder von dem Nachbar nennen und eine der mitspielenden Personen nennt, indem sie im Kreise herumgeht, einem jeden ein zweites Wort, dessen Aehnlichkeit und Unähnlichkeit mit dem andern auf der Stelle angegeben werden muß.

Um das Aehnliche und Unähnliche zwischen zwei Gegenständen zu finden, muß man beide in allen ihren mannigfachen Eigenschaften und Beziehungen so schnell als möglich überdenken. Man muß also sehen:

1) auf die Entstehung der Gegenstände; ob sie Werke der Natur oder Kunst sind, ob sie durch besondere Werkzeuge hervorgebracht werden, ob ihre Fertigung viel oder wenig Zeit und Anstrengung kostet u. s. w.

2) auf die Zeit, den Ort und Dauer ihres Daseyns und die Mittel ihrer Erhaltung;

3) auf die Bestandtheile derselben, ihre Form und Größe;

4) auf den Zweck und die Bestimmung derselben, ihre Wirkung und Werth;

5) auf den Eindruck, den sie auf uns machen. Die Angabe einer Aehnlichkeit ist zulässig, welche bloß auf einem Wortspiele beruht, oder wo die Eigenschaft, die man einer Sache zuschreibt, derselben nur uneigentlich zukommt, z. B. bei der bekannten Vergleichung zwischen einer Pomeranze und einem Bischofe, einer Zunge und einer Nadel u. s. w. Der Cardinal, der von der Pomeranze gemacht werden kann, hat bloß den Namen; eine Nadel sticht im physischen, eine Zunge in moralischen Sinne. — Aber solche Eigenschaften der Körper, welche allen gemein sind, als Schwere, Theilbarkeit, Sichtbarkeit, Undurchdringlichkeit u. s. w. dürfen nicht mit in die Aehnlichkeit gezogen werden, weil sie nichts Eigenthümliches anzeigen, wohl aber Electricität, Flüssigkeit, Durchsichtigkeit u. s. w.

B.

Jedes Mitglied der Gesellschaft muß etwas aufschreiben, was auf irgend eine Person, Handlung, Frage u. s. w. Beziehung hat, ohne daß sie den Namen, die Beschaffenheit der Handlung, oder den Inhalt der Frage u. s. w. speciell kennt. Man setzt sich bei dieser Art Spielen um einen Tisch, theilt jedem der Mitspieler ein Octavblättchen weißes Papier zu, auf welches jeder, der es zuerst erhält, oben das, was dem Spiele gemäß zuerst ausgedrückt werden soll, schreiben muß. Hat er es

geschrieben, so bricht er, damit der Nachfolger nicht sehen kann was geschrieben worden ist, den beschriebenen Theil des Blättchens (ungefähr in der Breite, wie eine Zeile von der andern gewöhnlich auseinander steht) um, und gibt es seinem Nachbar. Dieser muß dann, je nachdem die zu beschreibenden Gegenstände sind, die Beziehung auf das zuvor Geschriebene beifügen, das Blättchen eben so wieder umbrechen, und seinem folgenden Nachbar geben. So geht es so lange fort, bis alles geschrieben ist, was nach dem Wesen des Spieles geschrieben werden sollte. Die sämmtlichen Blättchen werden von Einem aus der Gesellschaft gesammelt, der das Aufgeschriebene dann laut abliest.

Von dieser Art Spielen sind insbesondere folgende angenehm.

19.

Das Rendez-vous.

Man schreibt hier nach den vorbemerkten Regeln auf das Blatt:

1) den Namen einer Mannsperson;

2) den Namen einer Dame;

3) den Namen des Ortes, wo beide angeblich zusammengekommen sind;

4) was der Herr gesagt hat;

5) was die Dame darauf erwiedert;
6) was daraus entstanden ist; und
7) was die Leute dazu gesagt haben.

Ein solches Blatt würde z. B. Folgendes enthalten können:

Herr NN. (der Gesellschaft als ein Hagestolz bekannt:)
Demoiselle Louise N.
In der Seufzer-Allee.
Er: „Reich' die Hand mir o Liebe!"
Sie: „tempi passati, mein Herr."
Ein allgemeines Gelächter.
Wie man's treibt, so geht's.

Gewöhnlich wählt man Namen von Mitgliedern aus der Gesellschaft oder von sonst allgemein bekannten Personen, Sentenzen aus beliebten Gedichten oder Schauspielen u. s. w. Es ist leicht zu denken, daß hier oft Personen genannt werden, von denen es bekannt ist, daß sie wirklich gern heimlich zusammen kommen, oder die wenigstens nach der Beschaffenheit der einen oder der andern zusammen passen, oder wo das Gegentheil davon Statt findet u. s. w. Sehr spaßhaft ist es, wenn z. B. starke Personen an einem engen Orte zusammen kommen, wenn einem als sehr prosaisch bekannten Herrn eine sentimentale Rede oder einer spröden Dame eine sehr willfährige Antwort in den Mund gelegt wird, wenn die entstanden seyn sollende Folge auf die geführten Reden paßt und das Urtheil des Publicums treffend ist u. s. w.—

20.

Thorzettel.

Zu diesen hat man Folgendes aufzuschreiben:

1) den Namen einer Person;

Wer diesen geschrieben hat, muß seinem Nachfolger be Abgabe des Blattes bekannt machen, ob er den Namen einer Mannsperson oder eines Frauenzimmers geschrieben habe.

2) Den Charakter derselben, oder als was sie reise.

3) Wie sie reise, (nach Belieben auch: mit wem?)

4) Woher sie komme;

5) wohin sie gehe;

6) was sie dort zu verrichten habe;

7) den Gasthof, in dem sie logirt.

Ein solcher Thorzettel könnte z. B. auf folgende Art lauten:

Herr NN.
als Liebesgott,
mit eigner Gelegenheit,
aus dem Monde,
nach St. Helena,
um sich in Staatsgeschäften zu üben,
in der schönen Melusine.

20. a.

Protocoll. —

Hier hat man folgendes aufzuschreiben:

1.) den Namen eines Herrn;
2.) seine gute oder böse Eigenschaft;
3.) den Namen einer Dame;
4.) seine gute oder böse Eigenschaft;
5.) seinen Ort, wo beide zusammengekommen seyn sollen;
6.) was beide da gemacht haben sollen;
7.) was daraus entstanden ist;
8.) was die Leute dazu gesagt haben.

Ein solches Protocoll könnte z. B. so lauten:
Herr N. N., der Melancholische, u. Fräulein N. N., die Affectirte, (sind zusammengekommen) auf dem Eilwagen, sollen (daselbst) Linsen gelesen haben, (daraus entstand) ein großes Lamento, (u. die Leute sagten) wer nicht hören will, muß fühlen! —

21.

Das Ehe = Orakel.

Man schreibt hier:

1) den Namen eines Herrn;
2) den Namen einer Dame;
3) ob jener für diese, und
4) diese für jenen zur Ehe passe oder (wenn es bereits verheyrathete Personen sind,) gepaßt haben würden.
5) Warum jener für diese und
6) diese für jenen passen oder nicht passen würde;
7) warum aus der Sache nichts geworden ist, oder nicht werden wird.

Das Blatt würde Folgendes enthalten können:

Herr NN.

Julie N.

ja,

nein,

weil er etwas kurzsichtig ist und sie nicht auf allen Schritten beobachtet seyn will;

weil die vormaligen Liebschaften des Herrn große Toleranz voraussetzen;

weil sich die Haushälterin gar zu fest gesetzt hat.

22.

Die verlorne Brieftasche oder der verlorne Arbeitsbeutel.

Bey diesem Zettelspiele hat man Folgendes aufzuschreiben:

1) was verloren gegangen sey?

Es muß der Gesellschaft bekannt gemacht werden, ob eine Brieftasche oder ein Arbeitsbeutel als verloren angegeben worden sey, weil man wissen muß, ob man das Ganze auf einen Herrn oder eine Dame beziehen solle.

2) Wo und wann es verloren gegangen sey?
3) Was darin enthalten gewesen?
4) Desgleichen.
5) Desgleichen.
6) Desgleichen.
7) Bey wem es der ehrliche Finder abzugeben habe?
8) Was er für eine Belohnung für die Zurückgabe erhalten solle?

Hier könnte das Blatt dann so lauten: — 1) Eine Brieftasche — 2) gestern Abend bei Mondschein auf dem Wege von der Brandstelle — 3) ein Billet-doux in Ziffern X Y. unterzeichnet — 4) ein goldnes Herz mit Emaille und dem Brustbilde eines schönen Mädchens, NB. am Munde, vermuthlich von Küssen, etwas schadhaft, — 5) ein Vergißmeinnicht-Sträuschen, zwar verwelkt, aber von Thränen feucht, mit einem weißseidnen

Bande gebunden, auf dem die Worte stehen: so hast Du meiner doch vergessen?! — 6) ein kleines Büchelchen mit ausgezogenen sentimentalen Stellen aus Werthers Leiden, — 7) bei Herrn Justizrath N. — 8) zwei gute Groschen und noch Etwas.

Weniger interessant ist die Art von Zettelschreiben, wo jedes Mitglied der Gesellschaft zwei Zeilen in Versen schreiben und der Nachbar dann, ohne daß ihm mehr als das Endwort gesagt wird, weiter reimen muß, denn selten kommt ein passender Zusammenhang in diese Verse.

IV.

Frag- und Antwortspiele.

Es gibt sehr viele Arten diese Spiele zu spielen.

23.

Frage und Antwort in Geheim.

Man schreibt den Namen eines jeden Mitgliedes der Gesellschaft auf ein besonderes Blättchen Papier, theil-

diese dann umgebrochen (wie bei dem Zettelspielen) unter die Theilnehmer aus, worauf dann der Empfänger, ohne den Namen zu besehen, eine mit warum sich anfangende Frage, und dessen Nachbar, dem das Blättchen ebenfalls wieder umgebrochen zugestellt wird, eine mit weil sich anfangende Antwort dazu setzen muß. Die beschriebenen Blätter werden wie bei den vorhergehenden Spielen von einem der Mitspieler eingesammelt und zuletzt abgelesen.

24.

Wer ist es?

Man schreibt die Namen der sämmtlichen Mitglieder der Gesellschaft auf Blättchen Papier, sondert die Namen der Herren von denen der Damen, thut laut eine Frage und läßt dann, wenn die Frage einen Herrn betrifft, eine Dame, oder im umgekehrten Falle, einen Herrn eins dieser Blätter ziehen. Der Ziehende muß den Namen, der auf dem Blatte steht, laut nennen, z. B. welcher von den anwesenden Herren hat das wenigste Glück bei den Damen? — Herr NN. — welche der Damen hat die meisten Geheimnisse — NN. u. s. w.

25.

Warum und weil u. s. w.

Die in einem Kreise sitzenden Spieler geben ihrem Nachbar von der einen Seite irgend eine Frage, die sich mit einem bestimmten Worte anfangen muß, von der andern Seite eine Antwort, die sich ebenfalls mit einem auf das erste Wort der Frage passenden Worte anfangen muß. Ist dieß Reihe herum geschehen, so muß ein jeder laut ansagen, was für eine Frage und Antwort er erhalten habe.

Man fängt gewöhnlich die Fragen entweder mit warum, oder wodurch oder womit und die Antworten darauf mit weil oder durch oder mit mit an. Mit dem Worte, mit welchem der Eine seine Frage anfängt, müssen sie Alle Reihe durch anfangen. Gewechselt wird mit den Worten erst bei Wiederholung des Spieles.

26.

Antworten nach Nummern.

Ein Mitglied der Gesellschaft nimmt das nachstehende Verzeichniß von Fragen, thut jede derselben Reihe herum an jeden Mitspieler und läßt diesen bloß die Nummer der Antworten (zwischen 1 — 30) ansagen, die er

darauf gegeben haben will. Der Director des Spieles liest dann die zu jeder Frage bemerkte Antwort, nach der ihm bestimmten Nummer ab.

I. Wie ist Ihre Laune?

1) Ausgelassen.
2) Vorwitzig.
3) Stürmisch.
4) Verdrossen.
5) Einschmeichelnd.
6) Lustig.
7) Zänkisch.
8) Unergründlich.
9) Wetterwendisch.
10) Gebieterisch.
11) Possierlich.
12) Rechthaberisch.
13) Herzbrechend.
14) Sehr schön.
15) Anziehend.
16) Erträglich.
17) Wie das Quecksilber.
18) Hinreißend.
19) Himmlisch.
20) Nachgebend.
21) à la Don Quichote.
22) Großsprecherisch.

23) Spashaft.
24) Unterhaltend.
25) Sehr alltäglich.
26) Auffahrerisch.
27) Schlecht.
28) Einnehmend.
29) Jüngferlich.
30) Wunderlich.

II. Wie lieben Sie?

1) Bis zum Sterben.
2) Zum Ersticken warm.
3) Flatterhaft.
4) Siegwartisch.
5) Am allerliebsten im Negligé.
6) Nach der Mode.
7) Beständig, wie ein Wetterhahn.
8) Wie Werther.
9) Zum Rasendwerden.
10) Verzagt.
11) Nur Viertelstündchen lang.
12) Nach Täubchen-Art.
13) Im Stillen.
14) Feurig.
15) Schlau wie ein Fuchs.
16) Zärtlich.
17) Nach Kräften.

18) Verschmachtend.
19) Wie Cupido selbst.
20) Schwärmerisch zum Zerplatzen.
21) Keusch wie der Mond.
22) Entschlossen.
23) Ewig — von Heute bis Morgen.
24) Mit Vorbedacht.
25) Hinreißend und bezaubernd.
26) Gefühlvoll.
27) Verstohlen.
28) Nicht zum Aushalten.
29) Ohne Falsch.
30) Verführerisch.

III. Was ist Ihnen vorzüglich eigen?

1) Gelassenheit.
2) Das Disputiren.
3) Närrische Possen.
4) Uebertriebene Complimente.
5) Ein gutes Herz.
6) Geschäftigkeit.
7) Pünktlichkeit im Nichtworthalten.
8) Kurzweil mit Andern treiben.
9) Das Hände küssen,
10) Furcht vor Gespenstern.
11) Unempfindlichkeit gegen die Reize des schönen Geschlechts.

ad Nro. II.

31.) Unendlich. —

32.) Ein klein wenig. —

33.) Von Herzen. —

34.) Unveränderlich. —

35.) Mit Schmerzen. —

36.) Heute den (die) und jenen (jene) morgen;
Liebt man treu, so hat man Sorgen. —

37.) Gar nicht. —

38.) Nur im Traume. —

39.) Wie es die Umstände mit sich bringen. —

40.) Treu und rein.

ad Nro. III.

31.) bald zu vergessen; was dir versprochen.

32.)

12) Geschmackvoller Anzug.
13) Liebe zum Putz.
14) Gute Laune.
15) Das Nachtschwärmen.
16) Gewissenhaftigkeit.
17) Unschuldige Schadenfreude.
18) Die Sucht zu gefallen.
19) Ein Bischen Geiz.
20) Den Mantel nach dem Winde zu hängen.
21) Ein loses Mäulchen.
22) Heldenmuth.
23) Auf großen Fuß zu leben.
24) Gegenwart des Geistes.
25) Leichter Sinn.
26) Schabernack zu spielen.
27) Ein getreues Gemüth.
28) Der Geist des Widerspruchs.
29) Sonderling zu seyn.
30) Ein schönes Mienenspiel.

IV. Durch was kann man Ihre Liebe gewinnen?

1) Durch süße Worte.
2) Ein freundliches Gesicht.
3) Geld.
4) Gegenliebe.
5) Eine reine Sprache.
6) Herablassung.

7) Ein geschmackvolles Negligé.
8) Ein niedliches Präsent.
9) Sanfte Blicke.
10) Eine wohlgefällige Miene.
11) Ein bischen Wind und leere Complimente.
12) Offenherzigkeit.
13) Ein Liedchen von Liebe.
14) Enthaltsamkeit.
15) Empfindelei.
16) Ein Fäßchen Rheinwein oder Burgunder.
17) Ein schmelzendes Adagio.
18) Einen Shawl-Tanz.
19) Einen Spatziergang im Mondenschein.
20) Einen schönen Fuß.
21) Ein Paar schöne Augen.
22) Eine glänzende Equipage.
23) Liebe des Nächsten.
24) Treue bis zum Tode.
25) Ein hübsches Spielchen.
26) Ein empfindsames Nachtconcert.
27) Nachsichtigkeit gegen Bequemlichkeitsliebe.
28) Einen tiefen Seufzer.
29) Eine geübte Augensprache.
30) Eine schöne Mahlzeit.

V. Was kleidet Sie am besten?

1) Ihre lispelnde Sprache.
2) Eine Pudelmütze.

ad Nro. IV.

31.) Ihre überzuckerten Urlaub und dergleichen Süßigkeiten.

32.) Nur Liebe durch der Liebe Blumen beschau!

ein Herz) Ihr süßer Lohn gehört (n) (auch) dem Herzen an,

das Lieb' empfinden und erwiedern kann. —

33.) Durch dummen Streiche

34.) Durch ihre dauernde Geduld.

35.)

[illegible] Mantel.
[illegible]

[illegible] Miene.
[illegible] Complimente.
[illegible]
[illegible]
15) Empfind[illegible]
16) Ein Schoppen Rheinwein oder Burgunder.
17) Ein schmelzendes Adagio.
18) Einen Shawl-Tanz.
19) Einen Spaziergang im Mondschein.
20) Einen schönen Fuß.
21) Ein Paar schöne Augen.
22) Eine glänzende Equipage.
23) Liebe des Nächsten.
24) Treue bis zum Tode.
25) Ein hübsches Spitzchen.
26) Ein entzückendes Nachtconcert.
27) Nachsicht gegen Bequemlichkeitsliebe.
28) Einen tiefen Seufzer.
29) Eine gelbe [illegible]
30) Eine hohe Mahlzeit.

B. **Was kleidet Sie am besten?**

a) Eine [illegible] Gesichts.
b) Eine [illegible]

3) Ihr schmachtender Blick.
4) Geschwätzigkeit.
5) Der Ernst auf der Stirn.
6) Ein Stutzbärtchen.
7) Ihr herumirrendes Auge.
8) Ihre Geschmeidigkeit.
9) Der Hut auf einem Ohre.
10) Eine Knotenperücke.
11) Das Stillschweigen.
12) Ihr forschender Blick.
13) Die Brille auf der Nase.
14) Wenn Sie in Entzücken gerathen.
15) Das Grübchen in der Wange.
16) Der Schelm in dem Nacken.
17) Das sprechende Auge.
18) Das spitze Näschen.
19) Ihre Tändeleien mit dem andern Geschlecht.
20) Die rosigen Lippen.
21) Zimpferlich thun.
22) Ihr Mutterwitz,
23) Das schöne Füßchen.
24) Ihre verstellte Sprödigkeit.
25) Ihre muntre Laune.
26) Ein Tituskôpfchen.
27) Ihr Negligé.
28) Ihr Eifern gegen die Liebe.
29) Wenn Sie ein Gläschen Champagner zum Munde führen.

30) Ihr Schmunzeln bei einem Pfeifchen Tabak.

VI. Was können Sie am wenigsten entbehren?

1) Den Großvaterstuhl.
2) Das Schnupftabacks-Döschen.
3) Das Riechfläschchen
4) Die Spielkarten.
5) Einen Cicisbeo.
6) Das Schminkbüchschen.
7) Den Mondschein.
8) Das Schoßhündchen.
9) Eine naive Kammerjungfer.
10) Den Spiegel.
11) Die Badereisen.
12) Einen Vertrauten.
13) Die Morgenpromenaden.
14) Ein Schächtelchen Lebenspillen.
15) Die harten Thaler.
16) Schmolkens Morgen- und Abendandachten.
17) Das Schmuckkästchen.
18) Einen nachsichtigen Beichtvater.
19) Den Kaffee.
20) Das Morgenlauschen im Bette.
21) Zärtliche Liebesbriefe.
22) Das Schauspiel.
23 Die Süßigkeiten.
24) Das Modejournal.
25) Eine gute Küche.

ad Nro. V.

31.) Wenn Sie zornig werden.

32.)

ad Nro. VI.

31.) Ein Schwätzchen zum Frühstück.

32.) Das Dämmerstündchen.

33.) Die Bulle.

34.) Die Besuche des Hh. N.N. (bey Frh. N.N.)

36.)

26) Die Bequemlichkeit im Schlafrock.
27) Freundschaftliche Besuche.
28) Ein warmes Stübchen.
29) Den Bücherverleiher.
30) Ein Fäßchen Wein.

VII. Was wünschen Sie am meisten?

1) Ein ruhiges und zufriednes Herz.
2) Die Kunst alle Männer (Weiber und Mädchen) zu bezaubern.
3) Einen Freund in der Noth.
4) Geduld in widrigen Schicksalen.
5) Jedermann angenehm zu seyn.
6) Ein Schläfchen nach Tische.
7) Den ewigen Frieden.
8) Alle neue Moden zuerst zu erhalten.
9) Schmeichler auf den Blick zu erkennen.
10) Süße Träume.
11) Das Leben in der Einsamkeit.
12) Das große Loos.
13) Recht beneidet zu werden.
14) Den Flattergeist zu verlieren.
15) Die Verzweiflung eines Hagestolzen zu sehen, der hinter die Betrügereien seiner Haushälterin gekommen ist.
16) Nie etwas zu bedürfen.
17) Ein immer volles Gläschen.

18) Mit Gelde Zeit kaufen zu können.
19) Immer eine Nothlüge in Bereitschaft zu haben.
20) Ein Mäuschen zu seyn, um manches Gespräch mit anzuhören.
21) Daß niemand hinter meine Schliche komme.
22) D. Faust's Mantel.
23) Erhörung meiner Seufzer.
24) Den Hauptschlüssel zu jedem Geheimniß der Herzen.
25) Meine Sorgen stets durch ein Räuschchen vertreiben zu können.
26) Unsichtbar zu seyn.
27) Durch verschloßne Thüren zu gehen.
28) Daß die Teufel nicht mehr in Menschengestalt erscheinen dürften.
29) Den Besuch vom grauen Männchen, das mir zur Erfüllung dreier Wünsche verhülfe.
30) Daß man die Kunst das Pulver zu machen verlernte.

VIII. Was halten Sie für das größte Glück?

1) Zufriedenheit in seinem Stande.
2) Einen eignen Herd.
3) In den Armen der Liebe zu ruhen.
4) Thätige Freundschaft.
5) Die Kunst alles Schlechte vergessen zu können.
6) Mit heiler Haut aus einem Weiberscharmützel zu kommen.

— 52.a. —

ad nro. VII.

31.,

7) Eine Quinterne in dem Lotto.
8) Ein stilles eingezogenes Leben.
9) Ein Schäferstündchen.
10) Daß gestrenge Herren nicht lange regieren.
11) Nach 50 Jahren das Hochzeitfest mit Freuden zu feyern.
12) Daß das Unglück nicht ewig währt.
13) Daß zum Frohseyn kein Geld gehört.
14) Gegenwart des Geistes in Gefahr.
15) Nur einmal heyrathen zu müssen.
16) Daß die vier Wände nicht sprechen können.
17) Eine fette Erbschaft von einem Vetter zu heben, den man nur erst durch das Testament kennen lernt.
18) Von nichts als vom Gelde gedrückt zu werden.
19) Daß die Gedanken zollfrei sind.
20) Schönheit, Reichthum, Verstand und Tugend beisammen.
21) Daß die Küsse keine Flecken machen.
22) Wenn man einmal betrogen ist, den Betrug nicht zu erfahren.
23) Auf einer Leiter lebendig in Himmel steigen zu können.
24) Keine Feinde zu haben.
25) Nur Küchen = und Kellermeister wegen seiner Gesundheit um Rath fragen zu müssen.
26) Daß unrecht Gut nie gedeiht.
27) Daß die Liebe blind macht.

28) Ein Kuß von Ihnen.
29) Bis ins 60 Jahr. Anbeter (Anbeterinnen) zu haben.
30) Ein gutes Gewissen.

IX. Was ist Ihnen am unangenehmsten?

1) Sich über Andere lustig machen.
2) Das loben, was man im Herzen tadelt.
3) Langweilige Besuche.
4) Mißbrauch anvertrauter Geheimnisse.
5) Kaltblütigkeit bei dem Elende Anderer.
6) Zu viel Einbildung von sich selbst.
7) Wenn einer da sitzt als sollten ihm gebratene Tauben in's Maul fliegen.
8) Einen Nachbar bei Tische zu haben, der über seine Lippen nicht Herr ist und es hören läßt, wie gut es ihm schmeckt.
9) Zank in der Ehe.
10) Beleidigender Witz.
11) Ein leerer Beutel.
12) Daß das schöne Geschlecht sich nicht die Männer selbst aussuchen kann.
13) Jemanden küssen zu müssen, der nasse Lippen hat.
14) Ein Mädchen, das ihre Lust zu heyrathen zu laut werden läßt.
15) Die Liebesopfer von einem Graukopfe.
16) Stolz auf Geld, Geburt und Ahnen.
17) Ein unaufhörlicher Streit mit den Dienstboten.

ad nro. VIII.

31.)

ad nro. 18.

31., [illegible] [illegible]. ([illegible] [illegible].)

32.,

18) Eine erseufzte Schäferstunde zu verschlafen.
19) Alles besser wissen wollen.
20) Im Bette seyn zu müssen, ohne zu schlafen.
21) Unzuverlässigkeit bei gegebenen Versprechen.
22) Mit Leuten in Gesellschaft zu seyn, vor welchen man nur dann zum Worte kommen kann, wenn sie einmal husten.
23) Ein Mann, der sich von seiner Frau ernähren läßt.
24) Ein junger Mann, der in Gesellschaft hübscher Mädchen und Weiber kalt bleibt.
25) Ein Mensch, der nicht liebt Wein, Weiber und Gesang.
26) Immer wie ein Potpourri-Töpfchen zu riechen.
27) Das Frühaufstehen.
28) Ziererei in Reden und Handeln.
29) Ein Mensch, der seinen Zorn nicht zu mäßigen versteht.
30) Ein Mensch, der ewig den Sonderling spielt und nichts interessant findet.

X. Was gereicht Ihnen zum Fehler?

1) Das Schwatzen aus der Schule.
2) Die Fehler des Nachbars zu vergrößern.
3) Schüchternheit in Liebesanträgen.
4) Mit Allen Freund zu seyn.
5) Sich selbst im Spiegel zu bewundern.

6) Auf Alles ein Falkenauge zu werfen.
7) Die Vergeßlichkeit.
8) Die immerwährende Zerstreutheit.
9) Zu große Nachgiebigkeit.
10) Ihre Schwachheiten merken zu lassen.
11) Niemanden etwas abschlagen zu können.
12) Uebertriebene Bescheidenheit.
13) Versprechen und nicht Wort halten.
14) Ein leichtsinniges Herz.
15) Alles auf die lange Bank zu schieben.
16) Ihr eignes Lob so gern zu hören.
17) Eifersucht.
18) Nicht immer zu verstehen was man will.
19) Mehr auszugeben als einzunehmen.
20) Zu offenherzig zu seyn.
21) Jedes Mädchen (jeden Mann) schön zu finden.
22) Den Leuten nach dem Munde zu reden.
23) Nur das Tadelnswerthe an Andern zu sehen.
24) Sich überall wohler als im Hause zu befinden.
25) Nichts als küssen zu wollen.
26) Den Hochzeittag nicht erwarten zu können.
27) Ihr Starrköpfchen.
28) Daß Sie die Liebe verschmähen (verschmäht haben).
29) Den Werth des Menschen nach Geburt und Stand zu wägen.
30) Das zehnte Gebot nicht zu beobachten.

ad nro. X.

31.) [illegible]

[illegible]

2) [illegible] zu [illegible]

[illegible]

4) [illegible] zu [illegible]

5) [illegible] zu verbrauchen,

6) [illegible] zu halten,

7) [illegible] zu binden,

8) [illegible] zu [illegible] wenn er [illegible]

[illegible] werden kann,

9) [illegible]

10) [illegible] zu [illegible]

11) [illegible] zu machen,

12) [illegible] und [illegible]

[illegible]

13) [illegible] zu [illegible]

14) [illegible]

[illegible]

XI. Was ist Ihre liebste Beschäftigung?

1) Ihrem Munde ein Küßchen geben.
2) Für den Zeitvertreib der Strohwitwen (der Strohwitwer) zu sorgen.
3) Ueberall Freude zu verbreiten.
4) Die Hände in den Schoß zu legen.
5) Kuppelpelze zu verdienen.
6) Ein Mittagsschläfchen zu halten.
7) An den Thüren zu horchen.
8) Unglückliche zu trösten, wenn es ohne Unbequemlichkeit geschehen kann.
9) Verliebte zu belauschen.
10) Anderer Schwachheiten zu bespötteln.
11) Geldröllchen zu machen.
12) Leute, die eine gute Küche und Keller haben, zu beschmausen.
13) Unkraut unter den Waitzen zu säen.
14) Zänkereien anzufangen und sich aus dem Staube zu machen.
15) Körbe auszutheilen.
16) Die Fehler Anderer zu verbessern.
17) Pläne zu machen und Andern die Ausführung zu überlassen.
18) Vor hübschen Mädchen zu knieen.
19) Hinter der Kirche wegzugehen.
20) Zu ernten wo ich nicht gesäet habe.
21) Liebeshändel zu treiben.

22) Andern in das Gehege zu gehen.
23) Ein Pfeifchen Tabak zu rauchen.
24) Sich Träume auslegen zu lassen.
25) Sich vor dem Spiegel zu betrachten.
26) Die Augen der Welt auf sich zu ziehen.
27) Anderer Geheimnisse zu erforschen.
28) Täubchen zu kirren.
29) Arme zu speisen.
30) Liebesbriefchen zu schreiben.

XII. Was pflegen Sie gern in geheim zu thun?

1) Sind Sie wirklich so indiscret danach zu fragen?
2) Die vier Wände können davon Auskunft geben.
3) Mir die Karten schlagen zu lassen.
4) Das was Niemand zu wissen braucht.
5) Das zweite halbe Dutzend Tassen Kaffee zu leeren.
6) Mariage zu spielen.
7) Nachzudenken, wie ich einen Mann (eine Frau) bekomme.
8) Wovon ich Leute wie Sie nicht gern sprechen lassen will.
9) Mit Gemüthlichkeit zu faulenzen.
10) Ewige Treue zu schwören.
11) Nur das, was sich öffentlich zu thun, nicht schikken würde.
12) Ein Schnäpschen zu machen.
13) Nichts — was Sie incommodiren könnte.
14) Alles — was Ihnen gefällt.

ad nro. XI.

31.)

— 58. 6. —

ad nro. XII.

31.)

15) Mich dem (der) Geliebten in die Arme zu werfen.
16) Ihr Bild zu küssen.
17) Ihrer Schönheit ein Opfer zu bringen.
18) Ein Prischen zu nehmen.
19) Verbotene Liebe zu erklären.
20) Meiner Frau (meinem Manne) zu große Artigkeit gegen hübsche Herren (Damen) vorzuwerfen.
21) Die Antwort muß ich Ihnen schuldig bleiben.
22) Ein Gläschen mehr zu trinken.
23) Kosen und Liebäugeln.
24) Das, was sich ohne Zeugen verrichten läßt.
25) Mich im Spiegel zu betrachten.
26) Was ich geheim gehalten haben will.
27) Wer wird so aus der Schule schwatzen.
28) Die Pantoffeln unter das Bett zu setzen.
29) Dem (der) ungetreuen Geliebten nachzuweinen.
30) Das Liedchen: Ich denk' an euch ihr himmlisch schönen Tage etc. zu declamiren.

XIII. An was denken Sie jetzt am ernstlichsten wenn Sie allein sind? (An)

1) Meinen letzten Willen.
2) Den Beifall der Welt.
3) Den Spatzierritt zum 1. Mai.
4) Meinen Hochzeittag.
5) Die Beständigkeit der Liebe.
6) Mir die Geschicklichkeit anzueignen, zudringliche Frager hübsch abzufertigen.

7) Eine Apologie des Lebens der Hagestolze zu schreiben.
8) Die Mittel, den Reitzen des andern Geschlechts zu widerstehen.
9) Die Kunst sich mit guter Manier aus einem schlimmen Handel zu ziehen.
10) Adams Scherze mit Eva.
11) Die Eintracht in der Ehe.
12) Das verlorne Paradies.
13) Ein Mittel die Schönheit zu conserviren.
14) Die Küsse meiner ersten Liebe.
15) Das große Heidelberger Faß.
16) Die Möglichkeit, die Beschreibung Ihrer Liebschaften auf ein Buch Papier zu bringen.
17) Das Jawort von NN.
18) Feuer ohne Hitze.
19) Den Gewinnst des großen Looses.
20) Ihr Herz zu ergründen.
21) Wasser, das nicht naß macht, zu entdecken.
22) Ein hübsches Mädchen (einen hübschen Mann) zu fesseln.
23) Eine Reise ins gelobte Land.
24) Einen reichen Schwiegervater (Schwiegersohn, Schwiegertochter).
25) Eine Dedication zu Ihrem Lebenslauf.
26) Das Froschgeschrei in Musik zu setzen und den Störchen zu dediciren.
27) Die Auflösung der Frage: ob es schwerer sey die

Ewigkeit zu beschreiben, ohne die Sprache [illegible] lieber [illegible] zu [illegible].

28) Die Erkenntniß meiner Fehler.

29) Ein Mittel zum ewigen Frieden.

30) Ein Leben ohne Sorgen.

XIV. Was kommt Ihnen als eine Seltenheit vor?

1) Ein Proceß, der den Entscheidenden kein Geld kostet.

2) Grüne Augen und schwarze Haare.

3) Reichthum ohne Geiz.

4) Daß der Wind keinen Menschen [illegible].

5) Ein blinder [illegible].

6) Traurige Gesichter bei lachenden Erben.

7) Ein [illegible].

8) Ein Mensch, der kein Gefühl für Musik hat.

9) [illegible] ohne [illegible].

10) Ein Mädchen ohne Heiraths-Projekte.

11) Ein Mann, dem seine Frau nicht ein Geheimniß ablocken kann.

12) Eine Frau ohne Eifersucht.

13) Eine glückliche Ehe zwischen einem jungen Manne und einer alten Frau.

14) [illegible] Weissagungen.

15) Das Leben des Menschen [illegible].

16) Unverhüllte Wahrheit.

— 60. b. —

ad nro. XIII.

31.,

Ewigkeit zu beschreiben, oder die Seufzer unglücklicher Liebe zu berechnen.

28) Die Erkenntniß meiner Fehler.

29) Ein Mittel zum ewigen Frieden.

30) Ein Leben ohne Sorgen.

XIV. Was kömmt Ihnen als eine Seltenheit vor?

1) Ein Proceß, der den Rechthabenden kein Geld kostet.

2) Grüne Augen und schwarze Haare.

3) Reichthum ohne Geiz.

4) Daß der Wind keinen Blasbalg braucht.

5) Ein blinder Mahler.

6) Traurige Gesichter bei lachenden Erben.

7) Ein reicher Spieler.

8) Ein Mensch, der kein Gefühl für Musik hat.

9) Tanzlust ohne Verliebtseyn oder Eitelkeit.

10) Ein Mädchen ohne Heyraths-Projecte.

11) Ein Mann, dem seine Frau nicht ein Geheimniß ablocken kann.

12) Eine Frau ohne Eifersucht.

13) Eine glückliche Ehe zwischen einem jungen Manne und einer ältern Frau.

14) Nüchterne Musicanten.

15) Daß Joseph den Mantel im Stiche ließ.

16) Unverfälschte Wahrheit.

17) Ein lahmer Tänzer.
18) Kein Ungewitter am Ehestandshimmel.
19) Eine Kaffee-Gesellschaft, bei der man sich nicht über Andere aufhält.
20) Ein junger Mann, der mit einem hübschen Mädchen zwei Stunden fahren kann ohne verliebt zu werden.
21) Ein Kutscher, der jederzeit nach dem rechten Weg fragt.
22) Ein Mädchen, das seine Schwachheit gesteht.
23) Schnelle Beendigung eines Processes.
24) Immer fröhlich und zufrieden zu seyn.
25) Ein Gelehrter ohne Eitelkeit.
26) Lange Trauer der Witwen.
27) Ein gebildeter Sesselträger.
28) Daß die Narrenhäuser nicht voller sind.
29) Wahre Freunde großer Herren.
30) Ein Bräutigam, der am Hochzeittage nicht freigebig ist.

XV. Wodurch werden Sie Ihr Glück machen? oder wodurch haben Sie Ihr Glück gemacht?

1) (Durch) Gefälligkeit.
2) Eine reiche Erbschaft.
3) Ein lustiges Temperament.
4) Eine Schlittenfahrt.
5) Weiber-Capricen.

— 62.a. —

ad nro. XIV.

31.)

— 62.b. —

ad nro. XV.

31.,

6) Einen Seufzer zur rechten Zeit.
7) Eine schmachtende Miene.
8) Eine bezaubernde Stimme.
9) Eine gewonnene Wette.
10) Einen leichten raschen Gang.
11) Den Krieg.
12 Naive Einfälle.
13) Schlanken Wuchs.
14) Dankbarkeit für Verschweigung eines gewissen Geheimnisses.
15) Eine hübsche Portion Verstellungskunst.
16) Die Gabe den Mantel nach dem Winde zu hängen.
17) Musicalisches Talent.
18) Lustige Schwänke.
19) Liebenswürdige Dreistigkeit.
20) Ein einschmeichelndes Wesen.
21) Eine Betschwester.
22) Dichtergenie.
23) Die gute Wirkung eines vorgeschlagenen Hausmittelchens.
24) Einen gefundenen Schatz.
25) Einen gewonnenen Proceß.
26) Die Geliebte eines großen Herrn.
27) Eine Ehescheidung.
28) Die Dummheit Anderer.
29) Einen Paroximus der Liebe.
30) Ein niedliches Präsentchen.

XVI. Wodurch werden Sie einen Mann (eine Frau) bekommen? (Durch)

1) Einnehmendes Wesen.
2) Mitleidiges Herz.
3) Liebenswürdige Bescheidenheit.
4) Die Vergißmeinnicht = Augen.
5) Ein niedliches Füßchen.
6) Süße Liebeleien.
7) Eine zierliche Menuet.
8) Umwerfen eines Glases rothen Weines
9) Besuch bei einem auswärtigen Freunde.
10) Einen Schnitt im Finger.
11) Ueberraschung.
12) Wahre Unschuld.
13) Einfachen Anzug.
14) Häuslichen Sinn.
15) Eine alte Matrone.
16) Ein einnehmendes Negligé.
17) Eine Ohnmacht.
18) Die Aussicht auf die Erbschaft eines reichen Vetters.
19) Scheinbare Demuth.
20) Eine Badereise.
21) Zureden der Frau Pathe.
22) Liebe zur Bequemlichkeit.
23) Mangel an Aussicht zu besserer Gelegenheit.
24) Eine kleine Illumination im Oberstübchen.

— 64. b. —

ad nro. XVI.

31.)

25) Ein aufgefangenes Liebesbriefchen.
26) Einen zärtlichen Händedruck.
27) Ein schmelzendes Liedchen.
28) Einverständniß mit der Mutter.
29) Geschickte Benutzung des Augenblickes.
30) Drohung mit Erschießen.

XVII. Was wünschen Sie sich für einen Mann? (eine Frau?)

1) Einen Rechtsgelehrten.
Eine feurige Brünette.

2) Einen Officier.
Ein naives Landmädchen.

3) Der Fünfe gerade seyn läßt.
Eine junge Witwe mit 100,000 Thlr.

4) Der nicht nach dem Küchenzettel fragt.
Die lustig und guter Dinge ist.

5) Am liebsten einen Husaren-Officier.
Die keiner Schildwache bedarf.

6) Von bewährter Treue.
Die mir auf meinen geheimen Gängen nicht nachschleicht.

7) Der wegen bestimmter Geschäfte keine Langweile hat.
Eine schmachtende Blondine.

8) Der immer Glück bei Mädchen gehabt hat.
Von der man in Kaffee- und Theegesellschaften wenig gesprochen hat.

9) Der bei der Arbeit nicht seufzt.
Eine Witwe, die den Segen mit ins Haus bringt.

10) Der sich nach der Hand ziehen läßt.
Die nicht gelehrt seyn will und dennoch auch über Gegenstände, die außer ihrem Kreise liegen, verständig spricht.

11) Der vernünftige Gründe anhört.
Die verständigen Männern Achtung abgewinnt.

12) Von guter Laune.
Die von der Pflege der Kinder mehr spricht, als von ihrer Toilette.

13) Der mir alles durch die Finger sieht.
Die ihren Werth kennt und ihn zu behaupten versteht.

14) Der täglich Liebe schmachtend zu meinen Füßen sinkt.
Die keinem Fant Gelegenheit gibt sich, einen Eindruck auf sie gemacht zu haben, einzubilden.

15) Der in dem Credite steht sein Amt auszufüllen.
Die keine Krankheiten affectirt.

16) Der mir als Braut keine Schmeicheleien sagt.
Die meine ernste Stimmung nicht übel nimmt, sondern durch ihre Klugheit aufzuheitern versteht.

17) Der über meinen Besitz die ganze Welt vergißt.
Die ihr Regiment zu führen weiß, wie ich das meinige.

18) Der sich die geringste Untreue zum Gewissen macht.
Die weder zankt noch keift.

19) Einen lahmgeschossenen Kriegshelden, dem die Schleifwege vergehen.
Die keine Parfüms als nur von Blumen leidet.

20) Einen Jäger.
Eine gute Wirthin.

21) Der zu Hause keine Langweile hat.
Die sich auch ohne Gesellschaft die Zeit zu vertreiben versteht.

22) Der sich mit seinen Collegen verträgt.
Die in der Musik und schönen Literatur nicht fremd ist.

23) Der keine Geheimnisse vor seiner Frau hat.
Die in ihrem Manne ihren Gewissensrath erkennt.

24) Der die finstre Stirn am Arbeitstische läßt.
Die hübsch dick und rund ist.

25) Einen Gelehrten, dessen Wissen nicht auf ein gewisses Fach beschränkt ist.
Die harte Thaler hat.

26) Der fleißig ist.
Die mich nicht mit Eifersucht plagt.

27) Der mich immer als das Muster der Frauen erkennt.
Die keine Anlage zu einer Betschwester hat.

28) Der nicht zwei Köpfe größer ist als ich.
Die so freundlich ist wie die Frau Wirthin vom Hause.

29) Der das Gläschen nicht mehr liebt, als seine Frau.
Die den Spiegel nicht für die vorzüglichste Meubel im Hause hält.

30) Der kein großer Sünder ist.
Die den Arzt nur zur Noth braucht.

XVIII. Wer darf Ihre Herzensangelegenheiten erfahren.

1) Nur die vier Wände.
2) Mein Beichtvater.
3) Ich habe keinen Grund dieß zu verrathen.
4) Außer meinem Sorgenstuhle niemand.

ad nro XVII.

31.)

5) Jeder, dem ich trauen darf.
6) Der am wenigsten, der mich so auf das Gewissen fragt.
7) Jedermann, nur meine Frau (mein Mann) nicht.
8) Mein Schlafkompagnon.
9) Morgen sollen Sie Antwort haben.
10) Jeder, der sie geheim halten kann.
11) Wer kann dieses Geheimniß verrathen?
12) Der Himmel allein.
13) Ersparen Sie mir eine Schamröthe.
14) Wie Sie so neugierig sind.
15) Interessirt Sie das?
16) Wenn es die ganze Welt wäre, Sie auch.
17) Einer, der nicht schläfrig ist.
18) Eine Frau, die mehr schweigen kann als mancher Mann.
19) Ein Paar abgerichtete Täubchen.
20) Dem ich meine Liebe schenke.
21) Der im Stande ist in meinem Herzen zu lesen.
22) Mein Schlafzimmer.
23) Bis jetzt nur ein hübsches Kammermädchen.
24) Mein Vertrauter, wenn er nicht geplaudert hat.
25) Noch fand ich niemanden, dem ich sie hätte anvertrauen können.
26) Der liebe Mond.
27) Der Friseur.
28) Das hübsche Gärtnermädchen.

29) Mein künftiger Mann.
30) Der Besteller meiner Liebesbriefe.

XIX. Haben Sie noch ein Herz zu verschenken?

1) Danach hätten Sie mich früher fragen sollen.
2) Mit diesem Präsent bin ich sparsam.
3) Das erfährt nur der, der es begehrt.
4) Als ob man sie zu Dutzenden hätte.
5) Nur mit einem verzuckerten kann ich noch dienen.
6) Jetzt nicht, ich kann aber vielleicht wieder mit dienen.
7) Wollen Sie etwa tauschen?
8) Was nützt Ihnen die Antwort?
9) Es soll das Ihrige seyn, wenn ich es wieder bekomme.
10) Sie können sich wohl die Antwort selbst geben, denn ich glaube, wir sind in gleicher Lage.
11) Fragen Sie morgen wieder an.
12) Wenn Sie nur nicht so laut gefragt hätten.
13) Eigentlich nicht, aber zum Verborgen habe ich mir noch die Disposition vorbehalten.
14) Diese Frage würde mein Mann (meine Frau) sehr übel nehmen, wenn er (sie) sie hörte.
15) Ganz nicht, ein Achtelchen wird noch da seyn.
16) So bald es Amor geflickt hat.
17) Ich glaube, denn bis jetzt gab ich es nur auf Credit aus.

— 70. a. —

ad nro. XVIII.

31.)

ad nro. XIX.

31.)

18) Das weiß ich selbst nicht, ich vermisse es aber seit einiger Zeit.
19) O ja, nur etwas Liebe-krank.
20) Ich glaube, bis Morgen.
21) Wenn es der redliche Finder mir wieder bringt.
22) Noch kann es geschehen, denn ich gab es bloß mit Vorbehalt weg.
23) Nein und niemals, denn dieß Kleinod wird nur vertauscht.
24) Für eine Liebe, deren Sie fähig sind? — vielleicht.
25) Ich bitte Sie nur ernstlich zu fragen.
26) Wäre auf Männer- (Weiber-) Treue zu rechnen, würde ich nein antworten müssen, so aber weiß ich es noch nicht.
27) Nein und ja, wie es Ihnen beliebt.
28) Das kann Sie schwerlich kümmern.
29) Fragen Sie für sich, oder für jemand Andern?
30) Ich erwarte noch eine Antwort, ehe ich mich darüber erklären kann.

XX. Was ist Ihr Wahl- oder Denkspruch?

1) Zeit bringt alles.
2) Leben und leben lassen.
3) Jung gefreyt, hat niemand gereut.
4) Im Unglück muß man nicht verzagen.
5) Lust und Liebe zu einem Dinge macht alle Müh' und Arbeit geringe.

6) Wer stillschweigt, verräth sich nicht.
7) Alles mit Bedacht.
8) Wer nicht liebt Wein, Weiber und Gesang, der bleibt ein Narr sein Leben lang.
9) Es ist besser Unrecht leiden als Unrecht thun.
10) Jeder weiß am besten wo der Schuh ihn drückt.
11) Umsonst ist der Tod.
12) Lustig gelebt und selig gestorben.
13) Man kann des Guten nie zu viel thun.
14) Besser spät als niemals.
15) Nichts ohne Mühe.
16) Ueberfluß macht Ueberdruß.
17) Frisch gewagt, ist halb gewonnen.
18) Was du thun willst, thue bald.
19) Es ist kein Meister vom Himmel gefallen.
20) Genieße die Zeit.
21) Lerne was, so kannst du was.
22) Man muß leben wie man kann, nicht wie man will.
23) Alles zu seiner Zeit.
24) Artigkeit geht vor Schönheit.
25) Glücklich ist, wer vergißt, das, was nicht zu ändern ist.
26) Wer gar nicht traut, dem ist auch nicht zu trauen.
27) Wer das Kleine nicht ehrt, ist des Größern nicht werth.
28) Ein gut Gewissen ist ein sanftes Ruhekissen.

– 72. b. –

ad nro. XX.

31.)

b¹

29) Allzuscharf macht schartig.
30) Traue, schaue wem.

27.

Fragen und Antworten nach Nummern.

Wie in dem vorigen Fall nimmt ein Mitglied der Gesellschaft das nachstehende Verzeichniß von Fragen und Antworten zur Hand und läßt einen jeden die Nummer der Frage und Antwort zwischen 1 — 60 bestimmen, z. B. 1 und 3, 4 und 10 und so fort. Der Dirigirende liest dann No. 1. der Fragen und No. 3. der Antworten, oder No. 4. der Fragen und No. 10. der Antworten ab.

Fragen.

1) Hat Ihre eigne Blödigkeit, oder die Blödigkeit Anderer Sie niemals geärgert?
2) Machen Sie bisweilen aus der Noth eine Tugend, oder aus der Tugend eine Noth?
3) Könnten Sie, wenn Sie Ihre Lebensgeschichte erzählen sollten, durchgängig Ihre ganze Person stellen? Oder kommen Begebenheiten darin vor, wo Sie sich ehrenhalber nur im Brustbilde zeigen dürfen?
4) Sie haben wohl auch manche menschliche Schwachheiten, von welchen Sie wünschen müssen, daß sie vertuscht bleiben möchten?

5) Man sagt, Sie fürchteten, man könne an guten Beispielen sterben, ist es wahr?

6) Könnt' ich mich Ihnen wohl bei verschlossenen Thüren anvertrauen?

7) Haben Sie die Zeit und das Leben in allen Hinsichten genossen?

8) Haben Sie durch die Liebe der Ehre nichts zum Possen gethan?

9) Entwirft Ihre Sehnsucht nicht manchmal ein Plänchen, das sich vor der Tugend nicht blicken lassen darf, ohne gleich cassirt zu werden?

10) Ich habe gehört, Sie hätten so mit unter Sächelchen, die Sie im Traume abthäten, weil Sie sie Wohlstandshalber wachend nicht ausmachen könnten: was sagen Sie dazu?

11) Sind Sie mit Ihren Affecten nicht zuweilen ins Defecte gerathen?

12) Nehmen Sie Gefälligkeiten an, wobei die Verschwiegenheit unentbehrlich ist, und erwiedern Sie solche?

13) Sie wünschten wohl nicht, daß die Menschen aus einerlei Geschlecht bestehen möchten?

14) Brennt bei Ihnen das Küchen- oder das Liebesfeuer am heftigsten?

15) Haben Sie jeder Versuchung widerstanden?

16) Sind Sie niemals in Anderer Gehege gegangen?

17) Können Sie sich der Enthaltsamkeit bei jedem Umstande rühmen?

18) Wären wohl Personen, die mit den Händen reden, Ihre Leute?

19) Hat Ihr Magen auf den Besuch Ihrer Freunde Einfluß?

20) Ist Ihre Ehre niemals im Gedränge gewesen?

21) Bedürfen Sie nicht auch manchmal des Mantels der christlichen Liebe?

22) Macht Ihnen nicht auch manchmal ein gewisses Etwas Scherereien?

23) Haben Sie nicht verbotene Speisen, wo nicht ganz genossen, doch wenigstens benascht?

24) Hat bei Ihnen die Vernunft nie mit der Empfindung im Streite gelegen und die Vernunft dabei nie Kriegsgefangen werden müssen?

25) Lassen Sie alles mit sich machen, was die Leute wollen?

26) Sind Sie gegen Ihr Fleisch und Blut strenge, oder lassen Sie ihm den Willen?

27) Haben Sie nicht öfters viel Willen gehabt, etwas zu thun, wozu Ihnen bloß die Gelegenheit fehlte?

28) Welchen unter den fünf Sinnen haben Sie am stärksten forcirt?

29) Sind Sie mit der Liebe des Nächsten nicht etwa zu freigebig?

30) Können Sie alles sehen und angreifen?

31) Sind Sie immer auf rechten Wegen gegangen, oder haben Sie sich auch einen kleinen Schleifweg mitunter verziehen?

32) Was ist Ihnen an manchen Menschen am liebsten?
33) Sind Sie niemals auf Eroberung ausgegangen, deren Sie sich nicht rühmen dürfen?
34) Können Sie alles, was Sie thun, verantworten?
35) Genießen Sie Freuden, die Sie gern heimlich halten?
36) Nehmen Sie gern ein Schäferstündchen mit, wenn es Ihnen vorkömmt?
37) Womit haben Sie wohl am meisten gesündigt?
38) Haben Sie Angelegenheiten, die sich bloß unter vier Augen behandeln lassen?
39) Erlauben Sie sich und Andern mit unter eine kleine Freiheit?
40) Sagen Sie leicht B wenn Sie A gesagt haben?
41) Hat es mit Ihrer Selbstbeherrschung nicht etwa in einem oder dem andern Puncte Unrichtigkeiten?
42) Haben Sie von der Wahrheit des Sprichwortes: die Liebe macht blind, nicht auch einige Erfahrung gemacht?
43) Können Sie ein Spielchen ohne Mühe abschlagen?
44) Haben Sie wirklich keine schwache Seite?
45) Plagt Sie denn die Eifersucht in der That so sehr, wie man sagt?
46) Lieben Sie denn wirklich das Gläschen?
47) Meinen Sie nicht auch, daß man die Zahl der Grazien seit Ihrem Geburtstage auf viere setzen sollte?
48) Reden Sie immer nur was Sie denken?
49) Haben Sie Ihr Herz wirklich nur einmal verschenkt?

50) Ist Spötterei Ihr kleinster Fehler?
51) Kann man Ihrem Gesicht wirklich trauen?
52) Sind Sie nie bei einem Liebes-Abentheuer erwischt worden?
53) Haben Sie denn wirklich Werthers Leiden ohne Thränen gelesen?
54) Können Sie von einer Verlobung hören, ohne ein kleines Zittern zu empfinden?
55) Glauben Sie, daß Sie nicht in den Apfel gebissen haben würden, wenn Sie Adam gewesen wären?
56) Sind Sie wirklich so ehrlich, wie Sie aussehen?
57) Decken Sie Anderer Fehler gern mit dem Mantel der christlichen Liebe zu?
58) Haben Sie niemals ein X für ein U gemacht?
59) Können Sie Tanzmusik hören, ohne eine unwillkührliche Bewegung in den Schuhen wahrzunehmen?
60) Haben Sie nie auf Ihren Spiegel gezürnt?

Antworten.

1) Wenn Sie mir diese Frage aufrichtig beantworten, soll es von meiner Seite auch geschehen.
2) Sagen Sie erst, ob Sie nicht fragen um es weiter erzählen zu können.
3) Hören Sie, leben und leben lassen — Sie verstehn mich doch?
4) Ja, ja! wenn Sie nur etwas wissen.

5) Ueber solche Sachen würde ich Sie gewiß nicht fragen, wenn man gleich Sie ganz besonders darüber fragen könnte.

6) Darf ich bitten, so fragen Sie mich künftig darüber so heimlich als möglich.

7) Schenken Sie mir ja die Antwort darauf, Sie kommen sonst um Ihre Maske.

8) Ich weiß, worauf Sie anspielen, — daß doch auch nichts verschwiegen bleibt.

9) Fragen Sie meine Bekannte hierüber.

10) Ich dächte, das wüßten Sie!

11) Das ist eine Stichelei, die ich von Ihrer Freundschaft nicht erwartet hätte.

12) Wüßte ich, daß Sie an der Verschwiegenheit stürben, gleich sollten Sie die Antwort haben.

13) Bestehen Sie wirklich auf einer Erklärung darüber? Doch nicht um mir nach meinem Tode eine Abdankungsrede zu halten?

14) Bei dieser Frage muß ich mein Herz erst zu Rathe ziehen.

15) Bei dieser Frage entfärbe ich mich noch nicht; ich kann einen Puff vertragen.

16) Ich bedaure daß Sie mich nicht besser kennen; Sie könnten mich dieß nicht fragen.

17) Stellen Sie mich auf die Probe, wenn es Ihnen zu wissen Ernst ist.

18) Und Sie fragen mich das? — Sie?

19) Um Vergebung, diese Frage haben Sie wohl von sich selbst beantwortet haben wollten.

20) Ueber so etwas kann man gegen Sie nicht offenherzig seyn, Sie könnten leicht Mißbrauch davon machen.

21) Jetzt verdienten Sie, daß ich gewisse Geschichtchen von Ihnen erzählte.

22) Sie wissen doch, daß wir allzumal arme Sünder sind und fragen noch?

23) Bringen Sie doch dergleichen Sachen nicht zur Sprache, ich werde leicht roth?

24) Das nähme ich gern übel, wenn es mein Gewissen zuließe.

25) Ich hätte mir doch mehr Schonung von Ihnen versprochen.

26) Thun Sie mir lieber eine andere Frage.

27) Stille, stille guter Freund, wir sind ja nicht allein.

28) Ich freue mich, daß Sie mir Gelegenheit geben, Ihnen etwas zu gute zu halten.

29) Ich hätte es nicht übel genommen, wenn Sie mich mit dieser Frage verschont hätten.

30) Das gehört nicht in meinen Plan, die Leute hierüber klug zu machen.

31) An der Frage ist niemand Schuld als die hübsche Putzmacherin (der junge Doctor).

32) Incommodiren Sie sich nicht; ich will schon mit meinem Splitter vor Ihrem Balken vorbeikommen.

33) Fragen Sie mich so etwas nicht mehr. Ich bin seit gestern ganz anders geworden.

34) Lassen Sie sich das nicht kümmern, Sie haben doch keine Lust mich zu vertreten.

35) Hier bin ich mir selbst ein unauflösliches Räthsel.

36) Ein Punct, auf den ich mich nicht gern einlassen möchte.

37) Sie denken mich auszuhorchen, — aber ich weiß zu schweigen.

38) Aus dieser Frage merke ich, daß mich meine Köchin beklatscht.

39) Stillschweigen ist auch eine Antwort.

40) Dringen Sie hier nicht in mich.

41) Wenn wir gute Freunde bleiben sollen, so lassen Sie diese Sache dahin gestellt.

42) Was soll ich Ihnen hierauf antworten, ohne Ihnen oder mir selbst zu nahe zu treten?

43) Ich könnte mir hier recht gut mit einer Nothlüge helfen, aber ich will es nicht thun.

44) Ich antworte nur: es ist besser Unrecht leiden, als Unrecht thun.

45) Ich dächte, diese Frage könnte jemand anders aus der Gesellschaft besser beantworten, als ich.

46) Ich fühle bei dieser Frage mehr, als ich Ihnen sagen kann.

47) Sehen Sie nur erst, wie es mit Ihnen in diesem Puncte steht.

48) Ich antworte darauf nicht, Sie möchten meine Erklärung für eine Satyre auf sich halten.

49) Darüber hätten sie mich im vorigen Jahre fragen sollen.

50) Meinen Sie nicht auch: es sucht niemand den Andern hinter dem Busche, der nicht selbst dahinter gesteckt hat?

51) Sie sähen wohl gern, wenn ich ein Bischen die Farbe veränderte?

52) Wenn ich Sie zu meinem Gewissensrathe gemacht haben werde, will ich Ihnen diese Frage erlauben.

53) Sie haben doch nicht etwa etwas gehört, weil Sie so fragen?

54) Mit dieser Frage geht eine Irrung in der Person vor.

55) Wie kann ich Ihnen darauf antworten, die ganze Gesellschaft hört es ja.

56) Wissen Sie das Sprichwort: was ich denk und thu —?

57) Ihre Frage kränkt mich, aber ich tröste mich, denn ich weiß: der Gerechte muß viel leiden.

58) Wenn Sie nur ihre Schadenfreude hätten verbergen können, ich hätte ehrlich geantwortet.

59) Nein, solche Fragen thut man doch wirklich dem Andern nur unter vier Augen, ich werde doch nicht laut darauf antworten sollen?

60) Ich mag den Sonderling nicht machen, und kann also in diesem Stücke nicht anders seyn, als Andere.

28.

Der Gewissensrath.

Das unter dem Namen der Gewissensrath bekannte Spiel erfordert den Gebrauch der nachstehenden Tabellen. Ein Mitglied der Gesellschaft nimmt die Tabelle A und läßt eine Person bestimmen, welche Frage sie ihrem Nachbar zur Rechten vorgelegt haben wolle. Diese nennt nun eine Nummer von 1 — 60. Der Dirigirende sucht nun die Frage in der Tabelle auf und liest sie vor. Die Person, an welche die Frage gerichtet ist, muß dann mit zwei gewöhnlichen Würfeln werfen. Die geworfenen Augen werden in der Tabelle B aufgesucht und vorgelesen. Auf eben diese Art wird Reihe herum fortgefahren.

Tabelle A.

1) Das süße Gefühl der Liebe ist wohl das herrschende bei Ihnen?
2) Hören Sie gern Ihr eignes Lob?
3) Sind Sie gern in lustigen Gesellschaften?
4) Haben Sie Anlage zur Hypochondrie?
5) Sie lieben wohl niemanden stärker als sich selbst?
6) Wäre Hochmuth und Eigenliebe dem Körper so schädlich als der Seele, wären Sie da vielleicht ein gefährlicher Patient?

7) Sie wandeln wohl gern an den Blumenketten der Liebe?
8) Sind die Sonnenblicke Ihrer Freundlichkeit wirklich von so kurzer Dauer, wie die an einem Apriltage? und Ihre Satyre so scharf, wie die Märzluft?
9) Sie sind wohl ein geschworner Feind (Feindin) des andern Geschlechts?
10) Cupido's Pfeile müssen wohl von Gold seyn, wenn sie Sie verwunden sollen?
11) Hören Sie gern die Wahrheit?
12) Reden Sie immer die Wahrheit?
13) Sind Sie ganz frei von der Sünde der Verleumdung?
14) In Ansehung Ihrer Liebschaften denken Sie wohl à la Muselmann?
15) Lieben Sie die Aufrichtigkeit?
16) Haben Sie nicht hinterher lachen müssen, wenn der junge Mann, der Ihnen unter vier Augen einen Kuß raubte, Ihren Zorn für Ernst hielt? — oder ärgerten Sie sich darüber?
17) Haben Sie, wie man sagt, die Wetterfahne wirklich zu Ihrem Sinnbilde gewählt?
18) Können Sie wirklich nicht Herr über Ihre Eitelkeit werden?
19) Wird Ihnen das Gebot: liebe deinen Nächsten, leicht zu erfüllen?
20) Sind Sie sehr neugierig?

21) Ist die liebenswürdige Offenherzigkeit, die Sie zeigen, Wahrheit oder affectirt?

22) Muß Ihre (künftige) Frau (Ihr Mann) die Drathpuppe Ihrer Launen seyn?

23) Nehmen Sie es übel, wenn man Sie der Unempfindlichkeit gegen das andere Geschlecht beschuldigt?

24) Sind Sie wirklich in Liebesbriefen so geübt wie man sagt?

25) Leiden Sie an der Gefallsucht?

26) Können Sie sich die Eifersucht nicht abgewöhnen?

27) Wäre ein Geheimniß bei Ihnen besser aufbewahrt, als Wasser in einem Siebe?

28) Sprödigkeit ist wohl nicht Ihr Fehler?

29) Ist die Zahl Ihrer Liebschaften, oder die Ihrer Launen größer?

30) Können Sie eben so gut schweigen als sprechen?

31) Daß Sie gern liebeln, glaubt man, können Sie aber auch lieben?

32) Haben Sie eine geheime Freude, wenn man Ihre Verdienste durch das Vergrößerungsglas betrachtet?

33) Könnten Sie es sich gefallen lassen, wenn Ihre Wände reden könnten?

34) Erpreßten Sie oft die heiße Thräne verschmähter Liebe?

35) Sind Sie wirklich so verliebt wie Sie scheinen?

36) Sie sind wohl nicht neidisch?

37) Lieben Sie die Bequemlichkeit?

38) Was Sie selbst nicht genießen, überlassen Sie wohl gern Andern?

39) Hat (wird) Sie Ihr Herz, Ihre Casse, oder Ihr Blut zu dem Entschlusse zu heyrathen gebracht (bringen)?

40) Vertheidigen Sie immer Ihren Satz, Sie mögen von der Unrichtigkeit desselben noch so sehr überzeugt seyn?

41) Könnten Sie noch alle Ihre Liebschaften ohne sich zu besinnen, hererzählen?

42) Glauben Sie, daß Sie anders gehandelt hätten, wenn Sie Adam (Eva) gewesen wären?

43) Möchten Sie lieber die Grazien als die Musen entbehren?

44) Können Sie ein Paar Liebende belauschen, ohne daß Ihr Puls heftiger schlägt?

45) Würden Sie es einem Mädchen verdenken, das Krankheit vorgäbe, wenn es weiß, daß einem hübschen jungen Arzt die Cur überlassen werden soll?

46) Trachten Sie nicht danach für besser gehalten zu werden, als Sie sind?

47) Werden Sie Ihren Gatten je mit Ihrer Eifersucht plagen können?

48) Verzeihen Sie wirklich kleine Untreuen nicht?

49) Würden Sie in der Stadt bleiben, wenn man Ihre Liebes-Abentheuer drucken ließe?

50) Besuchen Sie das Conzert um des Conzertes, oder um der Gesellschaft willen?

51) Sind Sie gegen sich eben so streng, als gegen Andere?

52) Möchten Sie nicht gern bei der Darstellung der Geschichte der Diana und des Endymion eine Rolle übernehmen?

53) Haben Sie sich nie Vorwürfe darüber gemacht, sich von Schmeichlern so gern Weyrauch streuen zu lassen?

54) Sollten Sie sich nicht aus mehreren Gründen gut zum Theater schicken?

55) Sie putzen sich wohl gar nicht gern?

56) Sind Sie nie zum Schein in Ohnmacht gefallen?

57) Gehört das Kätzchen wirklich zu Ihren Lieblingsthieren?

58) Sollten Sie nie über die Nothwendigkeit tugendhaft zu leben, eine finstere Miene gemacht haben?

59) Sehen Sie Ihr Bild lieber von dem Spiegel, als von einem verständigen Freunde copirt?

60) Haben Sie Sorgen ohne Noth, oder Noth ohne Sorgen?

Tabelle B.

1 und 1. Lesen Sie die Antwort in meinen Augen.

1 — 2. Gerade das Gegentheil.

1 — 3. Wenn Sie davon überzeugt sind, so bin ich es auch.

1 — 4. Ich glaube nicht.

1 und 5. Wir sind ja alle schwache Geschöpfe.
1 — 6. Nichts weniger als dieß.
2 — 2. Das muß ich eingestehen.
2 — 3. Sollte man mir dieß nicht schon ansehn?
2 — 4. Ich werde es nie verneinen.
2 — 5. Das Urtheil der Welt entscheidet.
2 — 6. Wie Sie glauben.
3 — 3. Das könnte ich nun eben nicht sagen.
3 — 4. Sie haben es getroffen.
3 — 5. Wer mich kennt, wird mich nicht danach fragen.
3 — 6. Sie denken ganz falsch.
4 — 4. Bewahre der Himmel.
4 — 5. Ich werde nicht widersprechen.
4 — 6. Allerdings.
5 — 5. Ich läugne nie die Wahrheit.
5 — 6. Ei freilich.
6 — 6. Ich sollte nicht meinen.

29.

Antworten ohne Ja und Nein, oder das Examen.

Es thut jemand aus der Gesellschaft an jeden Mitspieler eine beliebige Frage, die dieser beantworten muß, ohne entweder Ja und nein oder ein Wort in seiner

Antwort vorzubringen, in welchem ein gewisser Vocal vorkömmt.

Da der Vocal e im Teutschen gar zu oft vorkömmt, so muß man diesen nicht wählen.

Am bekanntesten ist dieß Spiel unter dem Namen: das Examen oder: hast Du Deine Lection gelernt? weil man mit diesen Worten seine Fragen anfängt.

Um die Befragten zum Versprechen zu verleiten, richtet man an eine Person mehr Fragen hinter einander, oder wendet sich schnell von einer Person zu einer andern, die es sich gar nicht versehen hat, gefragt zu werden.

Schon das Examen selbst ist bei diesem Spiele interessant, weil in der Regel die neue Frage aus der Antwort genommen werden muß, um das Spiel einem wirklichen Examen ganz ähnlich zu machen. Die antwortende Person hat dabei eben so viel Gelegenheit Annehmlichkeit in die Sache zu bringen. Als Thema, welches man gelernt haben soll, gibt man gewöhnlich einen bekannten Vers oder ein Sprichwort an. — Z. B. Frage. Haben Sie Ihre Lection gelernt? Antwort. Das will ich meinen. Fr. Wie heißt Ihre Lection? A. Der Dachs im Loche beißt den Hund ꝛc. Fr. Ist der Dachs ein Thier? — Wie mag er wohl ins Loch gekommen seyn? — Würde er auch Ihr Schoßhündchen beißen? u. s. w.

29.a.

Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis und, nachdem einer der Mitspielenden sich von diesem Kreis etwas entfernt hat, nennt jeder der noch übrigen seinem Nachbar zur Rechten oder Linken (wie man einig geworden ist) irgend einen beliebigen Gegenstand ins Ohr. Dann wird die ausgetretene Person wieder herbeygerufen und legt nun entweder eine einzige Frage vor, worauf jeder der Mitspieler das ihm gegebene Wort zur Antwort geben muß, oder sie legt zu eben diesem Zweck jedem einzelnen Spielenden eine andere Frage vor.

Es hätte z. B. A. ein Schwein. B. einen Besen. C.) Hr. N.N. bekommen, und die Frage der ausgetretenen Person wäre a.) worauf möchten Sie einmal reiten? b.) was möchten Sie einmal küssen? c.) was liegt Ihnen stets im Sinn? so wären die Antwort bey a: auf einem Schwein; bey b.) einen Besen; bey c.) den Hr. N.N.; nach der ersten Art zu fragen aber würde A.) auf einem Schwein B.) auf einem Besen, C.) auf Hr. N.N. gern einmal reiten, u. s. w.

Fragen zu diesem Spiel.

1.) Was beschäftigt immerwährend Ihre Gedanken?
2.) Wovon haben Sie in der vergangenen Nacht so süß geträumt?
3.) Womit vertreiben Sie sich am liebsten die Zeit in einsamen Stunden?

4. Was essen Sie am liebsten zum Rindfleisch?
5. Was möchten Sie in Gold gefaßt statt an Ihrem Herzen tragen?
6. Was pflegen Sie Abends mit ins Bett zu nehmen?
7. Was trinken Sie morgens am liebsten in den Lüften?
8. Wohinauch möchten Sie einmal einen Spazierritt ins Grüne machen?
9. Wovon wurde gepredigt, als Sie das letztemal in der Kirche waren?
10. Was möchten Sie einmal so recht herzlich küssen?
11. Wodurch sind Sie das letztemal krank geworden?
12. Was möchten Sie einmal mit Füßen treten?
13. Was ist Ihnen lieber, als sonst Alles in der Welt?
14. Was tragen Sie am liebsten als Kopfbedeckung?
15. Was ist Schuld, wenn Sie zuweilen verdrießlich sind?
16. Womit spielten Sie am liebsten als Kind?
17. Womit spielen Sie jetzt am liebsten.
18. Wonach greifen Sie unwillkürlich, wenn Sie abgehen?
19. Was können Sie nicht anfassen, ohne ein leichtes Zittern zu bekommen?
20. Wonach haben Sie oft einen besondern Appetit?
21. Womit haben Sie am meisten gesündigt?
22. Wodurch wurde das erstemal Ihr Herz gefesselt?
23. Was fällt Ihnen zuerst ein, wenn Sie an vergangene schöne Zeiten zurückdenken?

24.) Worüber lachten Sie gestern und weinten vor Freude stehen, wenn Sie es nun verweilen sehen?

25.) Was dachten Sie gestern bevor Sie sich schlafen gelegen auf Ihrem Bett?

26.) Was ist jetzt noch der einzige Gegenstand Ihrer Wünsche?

27.) Von welchem Preiß würden Sie mit Freuden Ihr Herz vertauschen?

28.) Worauf setzen Sie sich am liebsten?

29.) Was ist der Gegenstand Ihres größten Geheim-nisses?

30.) Was möchten Sie einmal so recht innig umarmen und ans Herz drücken?

30.

Die Antwort vor der Frage.

Eine Person aus dem Kreise denkt sich eine Frage und gibt die Antwort darauf ihrem Nachbar heimlich, welcher diese laut nachsagen muß, ohne die Frage noch zu wissen. Erst wenn sie die Antwort der Gesellschaft bekannt gemacht hat, wird ihr die Frage ins Ohr gesagt. Was der Erste mit dem Zweiten that, thut nun der Zweite mit dem Dritten u. s. f. Die von dem Ersten ausgegebene Frage wird aber beibehalten, nur mit den Antworten wechselt man. Wenn also z. B. die gedachte Frage war: wonach sind Sie lüstern? und der Erste hätte seinem Nachbar die Antwort: nach dem Kusse der und der Dame gegeben, so würde dieser seinem Nachbar sagen können: nach einem Glase Cardinal, dieser wieder dem seinigen: nach einem halben Hundert Austern u. s. f. und jeder wird die Frage: wonach sind Sie lüstern? weiter geben. Ist die Frage mit den Antworten den Kreis durchgegangen, so denkt sich der Letzte eine andere Frage und läßt sie nebst den Antworten auf der entgegengesetzten Seite herumgeben.

Wer die Frage bereits kennt, belustigt sich an den Antworten. Die geäußerte Empfindlichkeit der einen oder der andern Person, reitzt die Neugier der Nachfolgenden

noch mehr, die zwar die Antwort hören, aber die Frage noch nicht wissen.

31.

Amors Wanderung.

Ein jeder sagt der Reihe nach zu seinem Nachbar: Amor kommt. Dieser fragt dann: wie kommt er? worauf eine Antwort nach dem Alphabete gegeben werden muß, z. B. Amor kommt! — Wie kommt er? — anmuthig, anziehend, arm, andächtig u. s. w. Sind die Antworten mit A. im Kreise herum gegeben, so fängt man das Spiel im B an, wo dann Amor z. B. blind, barfüßig, bindend u. s. w. kommen kann und so fort das Alphabet durch.

Man kennt dieß Spiel auch unter dem Namen: die Liebe und ihre Wirkungen. Es ist ganz das Beschriebene, nur daß man statt Amor kommt u. s. w. die Frage: was macht oder was thut die Liebe? aufwirft, worauf dann die Antworten ebenfalls erst in A dann in B, C, D u. s. w. gegeben werden.

32.

Das Bestimmungsspiel.

Jedes Mitglied der Gesellschaft wählt sich willkührlich entweder ein Ding, das er seyn, oder ein Verhältniß,

in dem er sich befinden könnte, und fragt dann jeden Mitspieler im Kreise herum, was er mit ihm machen, oder wo er ihn hinthun würde, wenn er das oder das wäre, oder wozu er ihm rathen würde, wenn er sich in diesem oder jenem Verhältnisse befände?

Man wählt oft leblose Dinge um die Antworten schwerer zu machen, z. B. was würden Sie mit mir machen, wenn ich ein Hölzchen wäre? A. Ich verwahrte Sie in meiner Holzsammlung: Ich ließe Sie poliren: Ich ließe Sie was Sie wären u. s. f. — oder wozu würden Sie mir rathen, wenn ich verliebt wäre? A. Ich würde Ihnen eine Reise nach dem Eismeere rathen: Ich würde Sie zu Bretzners Eheprocurator zu gehen heißen: Ich riethe sich von Demoiselle N. einen Vorschlag thun zu lassen u. s. w.

Oefters setzt man fest, daß jeder sich zu etwas bestimmen müsse, dessen Anfangsbuchstabe den ersten, zweiten, dritten u. s. w. in dem Alphabete ausmacht, je nachdem er den 1. 2. 3. oder folgenden Platz im Kreise hat. Oder man läßt auch erst Reihe durch Dinge wählen, die sich mit A, dann mit B, C, D u. s. w. anfangen: z. B. was würden Sie mit mir machen, wenn ich ein Amor, eine Ameise, ein Adler, ein Apfel u. s. w. wäre?

V.

Spiele durch Erzählungen oder Reime auf gegebene Worte.

Die vorzüglichsten Arten dieser Spiele sind folgende.

33.

Das einfache Wörterspiel.

Man schreibt eine gewisse Anzahl Haupt- und Beiwörter auf weiße Blättchen Papier und vertheilt sie in gleicher Menge unter die um einen Tisch sitzenden Spieler. Jeder derselben muß nun seine Blätter vor sich aufgedeckt hinlegen und auf der Stelle eine Geschichte erzählen oder ein Gedicht machen, worin die vorgeschriebenen Worte vorkommen.

34.

Die Reisebeschreibung.

Bei diesem Spiele muß sich eine Person zur Erzählung der Begebenheiten auf einer Reise verstehen. Von den übrigen Theilnehmern wählt sich ein jeder ein Handwerk oder Gewerbe. Während hierauf der Erzähler seine Reise-Abenteuer der Gesellschaft mittheilt, hält er von

Zeit zu Zeit inne, zeigt aber dabei auf ein oder das andere Mitglied der Gesellschaft, welches sogleich ein Wort, das auf sein Handwerk Beziehung hat, den Namen eines Handwerkzeuges u. dergl. nennen muß, welches der Erzähler dann in die Erzählung mit einwebt.

Im Verfolg einer solchen Erzählung würde z. B. gesagt werden können: „Als wir nach N. kamen, warnte uns freilich der Wirth die Reise weiter fortzusetzen, weil wir gerade zur Nacht den ... Wald passiren müßten, wo es sehr unsicher sey. Die freundliche Wirthin (und die Wirthinnen können recht freundlich seyn,) versprach uns die beste Bewirthung. Allein wir glaubten nichts fürchten zu dürfen, wenn wir uns nur gut mit — (hier zeigt er auf verschiedne Personen hinter einander, welche die Worte: Hammer, Heugabel, Schnupftabak nennen) ja mit Hämmern, Heugabeln und Schnupftabak versehen hätten. Eine Handvoll Schnupftabak einem Räuber in die Augen gestreut, ist nämlich, wie Sie wissen, eben so viel werth, als ein gutes Pistol. Wir reisten also weiter. Als wir in den Wald kamen, war es dunkle Nacht. Kaum waren wir eine Stunde in demselben gefahren, als ein Regen (hier zeigt er wieder auf eine Person, die das Wort: Mehlklöser nennt) von Mehlklösern auf unsern Wagen fiel. So hart und kalt sie waren, so heiß machten sie uns doch. Wir erkannten sie als die Vorboten von Räubern. Mein Begleiter drückte sich in eine Ecke des Wagens, ich warf

wüthend mit meinem Schnupftabake rechts und links um mich. Zum Unglück hatte aber kein Räuber seine Augen an der Stelle, nach der ich hinwarf, und so kam es denn, daß wir beide in einem Nu aus dem Wagen gerissen und von den Räubern umzingelt waren. Sie brüllten uns ihr Verlangen nach untern Kleinodien so laut entgegen, daß ich meiner Unerschrockenheit ungeachtet eine kleine Fieberhitze spürte. In der Angst griff ich (hier zeigt er wieder auf jemanden, der das Wort Perrücke nennt,) nach meiner Perrücke, und stopfte sie dem Räuber, der am ärgsten schrie, so tief in den Hals, daß er aus Mangel an Athem zu Boden stürzte. Nun hatten seine Gesellen alle Hände voll zu thun, ihn von diesem tödtlichen Haarwulste zu befreien, aber ehe sie noch damit zur Richtigkeit kommen konnten, saßen wir auch schon wieder in dem Wagen und fuhren über Stock und Stein davon u. s. w.

35.

Die Erzähler.

Man nimmt so viel Blättchen Papier, als Personen an dem Spiele Theil nehmen wollen, nummerirt sie mit 1 2 3 4 u. s. w. und schreibt auf jedes ein beliebiges Wort, welche laut abgelesen werden. Jede Person muß dann eines davon ziehen und ist nach der Reihe der ge-

zogenen Nummer verbunden, sich auf einen in dem Kreise abgesondert gestellten Stuhl zu setzen und irgend etwas zu erzählen. Nennt der Erzähler bei dieser Gelegenheit eines von den aufgeschriebenen Wörtern, so muß die Person, die es hat, sogleich aufstehen, sich zu dem Erzähler setzen und mit diesem ein Gespräch anknüpfen, das auf seine frühere Erzählung Beziehung hat und wodurch sie weiter fortgesetzt wird. Sie darf hierbei keins der aufgeschriebenen Worte nennen, auch, je nachdem man es ausgemacht hat, weder nein noch nicht oder weder ja noch nein sagen und muß das Gespräch mit dem ersten Erzähler so lange fortführen, bis dieser ein anderes der aufgeschriebenen Wörter nennt. Sie geht dann auf ihren Platz zurück, wogegen die Person, die dieses Wort auf ihrem Blatte hat, ihre Stelle einnehmen und eben so verfahren muß, wie die erste. So geht das Spiel fort, bis alle aufgeschriebene Worte von dem jedesmaligen Erzähler genannt und alle Mitglieder der Gesellschaft dabei in Thätigkeit gewesen sind.

36.

Der Zeitungsleser.

Dieses Spiel wird im Ganzen eben so wie die Reisebeschreibung (No. 34.) gespielt. Jeder Mitspieler wählt sich ein Handwerk oder Gewerbe. Einer derselben nimmt

dagegen ein Zeitungsblatt und liest daraus der Gesellschaft vor. An Orten, wo er auf ein Hauptwort kommt, sieht er nach Belieben diese oder jene Person an, welche darauf ein Wort sagen muß, das sich auf ihr Handwerk oder Gewerbe bezieht. Der Vorleser nimmt dieß in seiner Rede auf und liest mit Einwebung dieses Wortes weiter.

37.

Das Verwechslungsspiel.

Die spielenden Personen verwechseln ihre Namen, z. B. der eine heißt Hofmann, der andere Müller, der dritte Richter u. s. f. so bekommt Hofmann den Namen Müller, Müller den Namen Richter, Richter den Namen Hofmann u. s. w. Sind die Namen bestimmt, so setzt sich einer der Mitspieler auf einen besondern Platz und ruft einen nach dem andern der Mitspieler zu sich, ladet ihn ein sich neben ihn zu setzen und ihm über gewisse Fragen Auskunft zu geben. Die gerufene Person antwortet, erzählt und gestikulirt nun im Geiste der Person, deren Namen sie angenommen hat, worauf sie der Director wieder entläßt und einen andern aufruft, der dann dasselbe zu thun hat.

Es versteht sich von selbst, daß man auf körperliche und andere Gebrechen, deren Erwähnung beleidigen

würde, keine Anspielung machen darf. Sonst aber können die witzigen Bemerkungen, zu welchen hierbei viel Gelegenheit ist, die angenehmste Unterhaltung gewähren.

VI.

Spiele durch anonyme Kritiken.

Diese Arten von Spielen sind hier und da als sehr bedenklich verschrieen, weil sie Gelegenheit zu Beleidigungen geben können. Allein in Gesellschaften, wo man das Schickliche von dem Unschicklichen zu unterscheiden versteht, können sie ganz unbedenklich vorgeschlagen werden und befriedigen dann, der vielen Gelegenheit zu launigen und unschuldigen Spöttereien wegen, gewiß.

38.

Das Lob- und Tadelspiel.

Man wählt ein Mitglied der Gesellschaft, das sich loben oder tadeln lassen soll und weist ihm einen besonderen Platz in dem Kreise an. Ein anderes Mitglied geht darauf zu jedem Mitspieler und läßt sich über jenen

Bayerische
Staatsbibliothek
München

ein Lob oder einen Tadel sagen. Um jede Aeußerung richtig wieder zu sagen und keine zu vergessen, thut der Herumgehende wohl, sich beim Herumgehen alles schriftlich aufzuzeichnen. Er selbst ist ebenfalls zu einem Urtheile berechtigt. Hat er die Aussprüche gesammelt, so geht er zu der abgesondert sitzenden Person, erzählt ihr, daß er in einer Gesellschaft, oder in einem Briefe u. s. w. mehrere Urtheile über ihn gehört habe, die er ihm nun mittheilen wolle und berichtet ihm darauf alles, was er in dem Kreise von ihm gehört hat. Ist der Bericht abgestattet, so benennt die Person, die über sich urtheilen ließ, das Urtheil, welches ihr am auffälligsten gewesen ist und die Person, die dieses Urtheil fällte, ist verbunden die Stelle von jener einzunehmen und nun eben so über sich urtheilen zu lassen.

39.

Die Verwandlung.

Dieß Spiel ist ganz dasselbe, wie das vorhergehende, nur daß man statt eines beliebigen Urtheiles über die abgesondert sitzende Person, eine Sache, Thier oder Person nennt, in die man sie verwandelt, zugleich auch den Grund dazu angibt, z. B. in ein Veilchen wegen ihrer Bescheidenheit; in einen Schmetterling wegen ihrer Veränderlichkeit; in einen Dornenstrauch wegen ihrer satyri=

schen Laune; in eine Nachtigall wegen ihres schönen Gesangs; in einen Papagey wegen ihrer Geschwätzigkeit u. s. f.

40.

Der Politiker.

Die Person, welche den Politiker vorstellt, sitzt, wie bei den vorhergehenden Spielen, abgesondert. Eine andere, welche den Zeitungsträger macht, geht in dem Kreise herum und läßt sich von jedem eine Neuigkeit sagen, die er dann dem Politiker so viel als möglich im Zeitungstone vorträgt.

In der Regel gibt man Neuigkeiten, die sich auf den Politiker selbst beziehen. Man kann aber auch auf andere Personen aus der Gesellschaft dabei Rücksicht nehmen und Neuigkeiten von diesen erzählen lassen, was dem Spiele noch ein größeres Interesse gibt, weil dann niemand sicher ist, von dem Einen oder dem Andern zum Stichblatte des Witzes genommen zu werden. Die Person, deren Neuigkeit der Politiker als vorzüglich interessant nennt, muß dessen Stelle einnehmen u. s. f.

41.

Der Schriftsteller und der Buchhändler.

Der Buchhändler hat bei diesem Spiele, das übrigens ganz wie die vorhergehenden gespielt wird, die wichtigste

Rolle. Die Mitglieder der Gesellschaft geben ihm nur die Titel der Bücher an, die der Schriftsteller geschrieben oder insbesondere bei dem Buchhändler in Verlag gegeben haben soll. Hat sich der Buchhändler diese Titel ansagen lassen, so geht er nun zu dem Schriftsteller und erzählt ihm, was diese und jene seiner Schriften für ein Schicksal gehabt hat, wie sie vom Publico aufgenommen worden, was für Urtheile die gelehrten Zeitschriften darüber enthalten, wer sie sich zur Lieblings-Lectüre genommen habe u. s. w. Er sagt z. B.: Gestern mein Herr bin ich von der Leipziger Messe zurückgekommen. Ich bin sehr böse auf Sie, daß Sie mir Ihre Neue Sabine oder das Putzzimmer der Madam N. (hier, so wie in der Folge, allemal Namen von Personen aus der Gesellschaft) nicht in Verlag gegeben haben. Sie ging reißend ab. Die Buchbinder konnten die Einbände nicht geschwind genug fördern. Madam N. konnte schon den ersten Tag ganze Stellen daraus auswendig. Durch den Verlag der geheimen Liebesgeschichte des Herrn NN. habe ich aber großen Schaden. Die Frau des Herrn hatte bei der Behörde einen fürchterlichen Lärm erhoben und die ganze Auflage ist confiscirt worden. Wenn mich nicht etwa noch Ihre N's. Thränen verschmähter Liebe wieder schadlos halten, so werden Sie mir wenigstens das starke Honorar à 1 Laubthaler pro Bogen erlassen müssen. Denn mit dem Neuesten Ehestandsrechte komme ich ebenfalls nicht auf meine

Kosten. Die bekannten saubern Herren in N. haben es sogleich nachgedruckt. Von Ihrer Kunst die Aechtheit der Urkunden zu unterscheiden, mit dem Motto: die Zeiten Brüder sind nicht mehr, bringe ich Ihnen eine haarscharfe Recension mit. Der Recensent schimpft ein Bischen arg, aber er versichert doch die reine Wahrheit zu sagen. Dagegen ist Ihre Kunst die Männer zu kirren, (Sie wissen, ich habe gleich die vierte Auflage davon drucken lassen,) über alle Maßen gelobt worden. Julchen N., bei der die Natur doch die Kunst ganz entbehrlich macht, hat dieß Brochürchen zu ihrer Lieblings-Lectüre gemacht, auch Lottchen NN. soll alle Abende vor Schlafengehen ihre Tagsgeschäfte nach Ihren Grundsätzen prüfen. Ihr großes Trauerspiel: der Tod fürs Vaterland ward am zweiten Meßsonntage gegeben. Es ward zwar fürchterlich gepocht, weil es mit dem dritten Acte so ganz gewaltig fällt, aber das thut nichts zur Sache; der Verleger hat geschwind eine neue Auflage veranstaltet und Demoiselle N., wie sie ihrem Geliebten nachstirbt, als Titelkupfer vorstechen lassen und so wird er wohl noch einen hübschen Absatz haben u. s. f.

Die Büchertitel, welche in diesem Spiele angegeben werden, müssen so viel als möglich Beziehung auf Personen aus der Gesellschaft, oder wenigstens auf Gegenstände haben, die diesen interessant sind. Anleitung dazu kann das oben (S. 29.) befindliche Verzeichniß von Büchertiteln geben.

In gewisser Hinsicht gehört noch hierher.

42.

Der Doctor und Apotheker.

Bei diesem Spiele haben **drei** Personen Hauptrollen: der **Doctor**, der **Apotheker** und der **Kranke** oder dessen Abgesandter. Die übrige Gesellschaft theilt sich in zwei Classen ab, davon die eine sich allerhand Krankheiten und physische oder moralische Uebel, die andere hingegen, verschiedene einfache oder zusammengesetzte, physische und moralische Heilmittel, diätetische Regeln und dergl. vorzustellen wählt.

Man setzt sich bei diesem Spiele in einen Halbzirkel. An den beiden Enden desselben setzen sich der Doctor und Apotheker und zwar der Doctor auf die Seite, auf welcher die Gesellschaftsglieder sitzen, welche die Krankheiten vorstellen, der Apotheker dagegen auf die Seite, auf welcher sich diejenigen befinden, die die Heilmittel vorstellen.

Ist der Halbzirkel auf diese Art gebildet und bestimmt, was jeder vorzustellen habe, so tritt der Patient in denselben ein. Der Eintretende kann sich auch bloß als Abgesandter des Kranken ausgeben, ja es ist in diesem Falle noch mehr Gelegenheit zu launigen Spöttereien. Dieser wendet sich nun an den Doctor, klagt die Leiden und schildert auf des Doctors Befragen die Aeußerungen

der Krankheit, wobei er jedoch nur drei nennen darf, z. B. Herzklopfen, Schwindel, schlaflose Nächte, schwere Träume, kalte Schweiße, Irrereden, Maulsperre, Hypochondrie, Wassersucht, Schlafsucht, zu viel oder zu wenig Appetit, beständigen Durst, Kopf- oder Zahnschmerzen u. s. w.

Der Doctor fängt hierauf mit charlatanischer Miene und Gebehrden die Erklärung des Uebels und die Beschreibung der Krankheit an und untersucht die Ursachen der ihm angegebenen Krankheitszeichen. Er wiederholt diese einzeln wörtlich und läßt den Grund davon bestimmen, indem er auf die eine oder die andere auf seiner Seite sitzende Person zeigt, welche dann, sobald dieß geschieht, den Namen der zuvor gewählten Krankheit nennt. Die Möglichkeit oder Unmöglichkeit des Zusammenhanges zwischen dem angegebenen Uebel und seiner Ursache, geben reichen Stoff zum Lachen und zu mancherlei witzigen Aeußerungen des Doctors her, indem oft als Ursache des Herzklopfens das Liebes- oder Kanonenfieber; der schweren Träume die Schlaflosigkeit; des Schwindels, die Hoffart; des zu großen Appetites, starke Gemüthsbewegung; des immerwährenden Durstes, eine gallichte Reitzbarkeit; des Irreredens, der kalte Brand; der kalten Schweiße, die Abneigung zu Hause zu sitzen u. s. w. angegeben wird.

Der Doctor stellt hierauf dem Kranken das Bedenkliche seines Zustandes vor, gibt ihm jedoch unter Lobprei-

sungen seiner Geschicklichkeit, Erzählungen verrichteter Wundercuren, Ermahnungen zu pünctlicher Befolgung seiner Vorschriften u. s. w. guten Trost.

Sodann wendet sich der Doctor zum Apotheker, um bei ihm die nöthige Medicin zu erhalten. Dieser führt ihn in seine Apotheke und gibt ihm die Erlaubniß, sich des vorhandenen Vorrathes nach Gefallen zu bedienen. Er wiederholt nun die Namen der ihm angesagten Krankheiten und wählt für eine jede besondere Heilmittel aus, indem er, wie zuvor, auf diese oder jene Person der andern Classe zeigt, die dann das Heilmittel laut angeben muß, das sie sich gewählt hatte. Man kann leicht denken, daß auch hier die glückliche oder unglückliche Verbindung des Arzneimittels und des Uebels viel Veranlassung zum Lachen geben, z. B. wenn für das Liebesfieber Jalappe, für Schlaflosigkeit ein Gerstentrank, für Empfindelei ein Klepperbeinsches Magenpflaster, für den Schwindel ein Seifenzäpfchen, für zu großen Appetit ein Wiener Tränkchen u. s. w. gerathen wird.

Die Spieler haben es, wenn die Heilmittel angegeben sind, in ihrer Hand, ob sie das Spiel hier beendigt seyn lassen, oder noch durch Unterredungen über die Wirkungen der auf der Stelle eingenommenen Arznei, über die Genesung u. s. w. fortführen wollen.

VII.

Pfänder- und andere Spiele mit Strafen.

Die Pfänderspiele sind in den neueren Zeiten sehr in Mißcredit gekommen, weil man sonst immer nur solche Arten die Pfänder zu lösen kannte, bei welchen es auf das Küssen hinaus lief, was natürlich bei nicht genau bekannten Personen in der Uebertreibung nicht angenehm seyn konnte.

Man hat aber seitdem mancherlei Arten die Pfänder zu lösen erfunden, bei welchen Witz und Laune die Oberherrschaft haben.

Bei den Pfänderspielen wird jedes Versehen gegen die Regeln des Spieles auf der Stelle mit Einlegung eines Pfandes gerügt. Man gibt zu diesem Behufe irgend eine Sache, die man bei sich führt, ab und am Ende der Spiele werden diese Pfänder eingelöst, d. h. die Person, welche die Pfänder gesammelt hat, greift unbesehen in den Beutel, oder wo man die Pfänder sonst aufbewahrt, und fordert eine Person nach der andern mit den Worten: **was soll der Eigenthümer des Pfandes thun, das ich in meiner Hand habe?** auf, eine gewisse Strafe zu bestimmen, die der Eigenthümer des Pfandes leiden soll.

Zu Pfänderspielen können außer den bereits zuvor unter No. 1 2 3 4 5 6 28 und 30 genannten, noch folgende gebraucht werden.

43.

Par ordre du Mufti.

Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis und ein Mitglied derselben übernimmt die Direction des Spieles dadurch, daß sie allerhand lächerliche Stellungen und Gebehrden vormacht, welche alle Mitspielende nachmachen müssen, sobald er die Worte: par ordre du Mufti dazu sagt. Schon derjenige muß ein Pfand geben, der die angegebene Stellung oder Gebehrde nicht richtig oder nicht geschwind genug nachmacht. Aber auch der ist dazu verbunden, der die vorgemachte Stellung oder Gebehrde nachmacht, wenn der Director dabei die Worte: et comme cela sagt. Und dieß kann Vielen begegnen, wenn die Gesellschaft durch die öftere Wiederholung der Worte: par ordre du Mufti an die Nachmachung gewöhnt worden war und nun der Director auf einmal mit dem: et comme cela einfällt.

44.

Die Vögel fliegen.

Jedes Mitglied einer um einen Tisch oder in einem Kreise sitzenden Gesellschaft muß beide Hände ausgestreckt auf den Tisch, oder auf den Schoß legen. Eins unter ihnen nennt nun, indem es jedesmal zugleich beide Hände in die Höhe hebt, schnell hintereinander verschiedene Thiere mit der Bemerkung, daß sie fliegen, z. B. die Schwalbe fliegt, der Adler fliegt, der Zeisig fliegt u. s. w. Ist das genannte Thier wirklich ein fliegendes, so muß ein Jeder seine Hände nach dem Beispiele des Vorspielers in die Höhe heben, ist dieß aber nicht der Fall, so muß er sie ruhig liegen lassen: z. B. bei dem Ausrufe der Fisch fliegt; der Hirsch fliegt u. s. w. Wer dagegen handelt, oder die Hände nicht geschwind aufhebt, ist verbunden ein Pfand zu geben.

Statt der Pfänder straft man auch die Uebertreter der Spielgesetze mit einem Striche, den man ihnen mit einem angebrannten Korkstöpsel im Gesichte macht.

45.

Die vier Elemente.

Man nimmt einen Handschuh oder Tuch und dergl. und wirft es jemanden aus der in einem Kreise sitzenden

Gesellschaft zu, indem man irgend eins der vier Elemente: Feuer, Wasser, Luft oder Erde, nennt. Die Person, der die Sache so zugeworfen ist, muß auf der Stelle ein Thier nennen, das in diesem Elemente lebt und zugleich dessen gute und böse Eigenschaften angeben. Sobald die aufgeforderte Person geantwortet hat, wirft sie den Handschuh oder das Tuch einer andern Person, wieder unter Nennung eines der Elemente zu, die dann wieder so antworten muß und so geht es weiter. Wer nicht gleich auf der Stelle antwortet, oder eine unrichtige Antwort gibt, muß ein Pfand geben.

Da im Feuer nichts leben kann, so muß diejenige Person, bei welcher das Wort Feuer genannt worden ist, etwas nennen, was durch dasselbe für den Menschen brauchbar und genießbar gemacht wird, auch dabei die guten und bösen Eigenschaften davon angeben.

46.

Mein Nachbar gefällt mir.

Jeder aus der Gesellschaft muß der Reihe nach sagen: mein Nachbar gefällt mir und dabei angeben, 1) die Ursach warum er ihm gefällt, 2) womit er ihn täglich ernährt, 3) in welche Stadt er ihn schickt und 4) was er ihm auf die Reise mitgibt. Alles was hier

genannt wird, muß sich mit einem und demselben Buchstaben aus dem Alphabete anfangen. Der erste nimmt den Buchstaben A, der zweite B, der dritte C, und so fort. Z. B. Mein Nachbar gefällt mir weil er so hübsch ausgelassen ist, ich ernähre ihn mit Austern, schicke ihn nach Amsterdam und gebe ihm drei gebratene Amseln mit auf die Reise. Mein Nachbar gefällt mir, weil er sich zur rechten Zeit bärbösig stellt, ich ernähre ihn mit boeuf à la mode, schicke ihn auf den Blocksberg und gebe ihm einen Besen mit.

Wer kein Wort bei dem ihn treffenden Buchstaben zu sagen weiß, oder ein Versehen gegen die Orthographie macht, muß ein Pfand geben. Hat die Gesellschaft einen absichtlich gemachten Fehler nicht gemerkt, so kann derjenige, der ihn machte, die ganze Gesellschaft strafen.

47.

Das Thier-Conzert.

Jede Person wählt sich ein Thier, dessen Stimme es nachahmen muß.

Ist dieß bestimmt, so fängt der Director des Spieles mit Nachahmung der Stimme eines Thieres an. Die Person, die sich dieß Thier gewählt hat, muß sogleich im nämlichen Tone antworten und dieß einigemal fortsetzen, hierauf aber ein anderes Thier auf gleiche Weise aufrufen

und so fort. Wer nun mit seinem: Kikriki, — Miau, — Kauter kauter kauter, — Hau hau hau, — Bläh, — Kukuk, — Pickvervick, — Huum, — Mähehehä, — Hiehehehehe und dergl. nicht sogleich einfällt, oder ein Thier aufruft, das nicht gewählt worden ist, muß ein Pfand erlegen.

48.

Die Singschule.

Ein Mitglied der Gesellschaft setzt sich in die Mitte des Kreises und singt eine Strophe vor, welche die ganze Gesellschaft zugleich mit ihm singen muß. Sobald aber der Vorsänger schweigt, muß auch jeder andere schweigen. Wenn nun der Sänger geschwind abbricht, so trifft es sich gewöhnlich, daß einer oder Mehrere noch einen Ton nachhören lassen, die dann Pfänder geben müssen.

Was der Vorsänger zum Vorsingen wählen will, ist ganz gleichgültig. Man singt das Alphabet nach der Melodie: der Vogelfänger bin ich ja ꝛc. oder die Vocale a e i o u, u o i e a, nach einer beliebigen Melodie, oder auch folgende Verse:

1) Es saß' ne Eul' und schlief
In einem dunklen Kämmerlein,
Kämmerlein,
Da saß' ne Eul' und schlief.

2) Drei Gäns im Haberstroh
Die saßen und
Die fraßen
Und waren alle froh.

3) Grüne Petersilie
Grüne Petersilie
Und Kopfsallat: :
Und grüne Petersilie
Grüne Petersilie
Und Kopfsallat.

u. s. w.

49.

Die Toilette.

Jedes Mitglied der Gesellschaft nimmt den Namen eines Stückes von einer Toilette an; z. B. Spiegel, Pomade, Pudermantel, Haarnadel, Haarwickel, Kamm, Schminke, Puderschachtel u. s. w.

Alle setzen sich hierauf, bis auf eine Person, für welche kein Stuhl gesetzt seyn darf.

Diese tritt in den Kreis und sagt: Madam verlangt das und das aus ihrer Toilette. Die Person, die diesen Gegenstand vorstellt, muß sogleich aufstehen, der ersteren Stelle einnehmen und so wie jene auf dem leer gewordenen Stuhle Platz genommen hat, eben so

wieder ein Stück von der Toilette nennen. So wechselt einer den andern ab, bis endlich einmal einer sagt: Madam verlangt ihre ganze Toilette, wo alle aufstehen und die Plätze wechseln müssen.

Wer hier keinen Platz bekömmt, wer, wenn das Stück, das er vorstellte, gerufen wurde, nicht sogleich aufsteht, oder wer ein Stück nennt, das von niemanden vorgestellt wird, muß das Pfand erlegen.

50.

Der Advocat oder Vormund.

Ein Mitglied einer im Kreise sitzenden Gesellschaft macht den Sprecher oder Frager. Er geht bald zu dieser bald zu jener Person und sucht sie durch Anreden oder Fragen in das Gespräch zu ziehen. Die angeredete Person darf aber niemals selbst antworten, sondern muß dieß ihrem Nachbar zur linken Hand überlassen, der ihren Advocat oder Vormund vorstellt.

In die Strafe, ein Pfand zu geben', verfällt jeder, der nicht als Advocat antwortet, oder der Sprecher selbst, wenn er vorgefallene Fehler nicht bemerkt.

Auf den Sprecher kömmt hiebei das Meiste an. Er muß ein unermüdeter und gewandter Schwätzer seyn und dadurch niemanden zur Besinnung Zeit lassen, jetzt auf dieser Seite, dann auf jener fragen u. s. w.

Am meisten wird auch der Sprecher die angeredeten Personen zum Antworten verleiten, wenn er seinen Anreden den Schein gibt, als ob sie nicht mit in das Spiel gehörten, z. B. wenn er, nach der Erklärung daß das Spiel nun beginnen solle, sich stellt, als wolle er doch noch etwas zur Erläuterung thun und die erste beste Person fragt: Sie wissen doch nun wie das Spiel gespielt wird? oder wenn er, im Fall sich die Gesellschaft lange sehr zusammen genommen und richtig geantwortet hat, betreten thut, den Schein annimmt, als wolle er ein wenig ausruhen und in dieser Periode einer Dame sagt: „verzeihen Sie, Sie haben einen schwarzen Fleck im Gesichte (eine Anrede, die selten ihren Zweck verfehlen wird) oder: Sie haben heute noch kein Pfand gegeben? oder: ich dächte, wir spielten nun ein anderes Spiel u. dgl.

Oefters bestimmt man auch zugleich, daß die Antworten weder Ja noch Nein enthalten dürfen, z. B.

1) Warum sind Sie zweimal nicht in der Kirche gewesen?

Antwort. Glauben Sie nicht, daß das Wetter dran Schuld war. Mamsell ist bloß durch den Besuch des Herrn Vetters abgehalten worden.

2) Mein Gott, wie das wieder regnet!

Antwort. Ja, ganz erstaunend.

3) Sie reiten wohl lieber als daß Sie fahren?

Antwort. Ich fahre lieber.

4) Was für Predigten hören Sie am liebsten.

Antwort. Die Bußpredigten.

5) (Sich schnell gegenüber wendend). Da sind Sie gewiß andrer Meinung?

Antwort. (von dem Gefragten selbst) Allerdings.

Bei der Antwort auf No. 2 und 5, würde ein Pfand verwirkt seyn.

51.

Die Nachsprecher.

Ein Mitglied aus der Gesellschaft spricht derselben einen Satz vor, den jedes Mitglied der Reihe herum geschwind nachsagen muß. So oft der Satz im Kreise herum nachgesprochen worden ist, setzt der Anfänger unter jedesmaliger Wiederholung des bereits Gesagten einen neuen Satz hinzu.

Wer sich verspricht, gibt ein Pfand.

Die bekanntesten solcher Sätze sind folgende:

I. Der Herr der schickt den Jockel aus, er soll den Hafer schneiden, der Jockel schneid't den Hafer nicht und kömmt auch nicht nach Hause. — Da schickt der Herr den Pudel aus, er soll den Jockel beißen, der Pudel beißt den Jockel nicht, der Jockel schneid't den Hafer nicht und kömmt auch nicht nach Hause. — Da schickt der Herr den Prügel aus, er soll den Pudel prügeln, der Prügel

prügelt den Pudel nicht, der Pudel beißt den Jockel nicht, der Jockel schneid't den Hafer nicht und kömmt auch nicht nach Hause. — Da schickt der Herr das Feuer aus, es soll den Prügel brennen, das Feuer brennt den Prügel nicht, der Prügel prügelt ꝛc. — Da schickt der Herr das Wasser aus, es soll das Feuer löschen, das Wasser löscht das Feuer nicht, das Feuer brennt den Prügel nicht ꝛc. — Da schickt der Herr den Ochsen aus, er soll das Wasser saufen, der Ochse säuft das Wasser nicht, das Feuer ꝛc. — Da schickt der Herr den Fleischer aus, er soll den Ochsen schlachten, der Fleischer schlacht't den Ochsen nicht, der Ochse ꝛc. — Da schickt der Herr den Henker aus, er soll den Fleischer holen, der Henker holt den Fleischer nicht, der Fleischer schlacht't den Ochsen nicht ꝛc.

II. Ich verkaufe meine Perrücke, ich verkaufe die Ratte, die meine Perrücke zernagte, ich verkaufe die Katze, welche die Ratte fraß, die meine Perrücke zernagte. — Ich verkaufe den Hund, der die Katze biß, welche die Ratte fraß, die meine Perrücke zernagte — den Stock, welcher den Hund schlug, der die Katze biß ꝛc. — das Feuer, welches den Stock brennte, der den Hund schlug ꝛc. das Wasser, welches das Feuer löschte, das den Stock brannte ꝛc.

III. Das Buchstabiren von Constantinopolitanischer Dudelsackpfeifer. Man sagt hier folgende Sätze zum Nachsprechen vor: C. o. n. Con — st. a. n. stan

Constan — t. i. ti Constanti — n. o. no Constantino — p. o. po Constantinopo — l. i. li Constantinopoli — t. a. ta Constantinopolita — n. i. ni Constantinopolitani — s. c. h. e. r. scher Constantinopolitanischer — D. u. Du Constantinopolitanischer Du — d. e. l. del Constantinopolitanischer Dudel — s. a. c. k. sack Constantinopolitanischer Dudelsack — p. f. e. i. pfei Constantinopolitanischer Dudelsackpfei — f. e. r. fer Constantinopolitanischer Dudelsackpfeifer.

52.

Ich heiße Hanns mit einem Striche.

Die Gesellschaft setzt sich um einen Tisch und Jeder gibt sich einen Namen, z. B. Hanns, Peter, Pumpernickel, Anne Marie u. s. f. Ist dieß geschehen und Jeder von den angenommenen Namen gehörig unterrichtet, so fängt ein Mitglied der Gesellschaft an sich zu nennen und fordert, wenn es dieß gethan hat, eine andere Person bei ihrem angenommenen Namen auf, ebenfalls zu sagen, wie sie heiße. Diese muß dann schnell ihren Namen ansagen und ebenfalls wieder jemanden auffordern. Wer, wenn er aufgerufen ist, seinen Namen nicht, oder nicht gleich, oder unrichtig angibt, einen Andern nicht nennen kann, oder einen Namen nennt, den niemand von der Gesellschaft angenommen hat, der bekömmt bei

jedem Fehler zur Strafe erst Striche, dann allerhand Figuren vor seinen Platz mit Kreide auf den Tisch gezeichnet und muß darauf alles, was vor ihm gezeichnet ist, wenn er an das Ansagen kömmt, beifügen. Z. B. ich heiße Salome ohne Strich, Peter wie heißt du? Da Peter nicht gleich einen Namen zu nennen weiß, so bekömmt er einen Strich und muß nun doch noch ansagen: ich heiße Peter mit einem Strich. Firlefanz wie heißt du? Ich heiße Firlefanz mit zwei Strichen. Schicketanz wie heißt du? u. s. f. — Mehr als drei Striche werden niemanden gemacht, für den vierten und folgenden Fehler werden ihm Figuren gemahlt. Es kann dann z. B. vorkommen: Ich heiße Schicketanz mit drei Strichen. Kleopatra wie heißt Du? Ich heiße Kleopatra mit drei Strichen, einem Gesichte, einer Nachtmütze und einem Bärlatsch, Zwiebellise wie heißt Du? u. s. f.

Bei dem Ansagen muß man sich hüten die Person anzusehen, die man auffordert, damit diese nicht aufmerksam gemacht wird.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis Alle wenigstens einen Strich haben.

53.

Popanz.

Dieß Spiel wird mit einer Karte, am besten mit einer vollen Französischen gespielt. Es werden aber drei

Könige aus der Karte genommen. Gewöhnlich behält man den Treffle-König. Hierauf werden die Karten unter die Mitspieler gleich vertheilt. Gehn sie nicht gleich auf, so erhalten diejenigen, welche zuerst an das Spiel kommen, die übrigen Karten.

Ehe das eigentliche Spiel anfängt, zeigt jeder der Reihe nach an, ob er zwei gleiche Karten z. B. zwei Sieben, zwei Buben u. s. w. in der Hand habe, weiset sie vor und legt sie auf die Mitte der Tafel. Hierauf tauscht man der Reihe nach mit den Karten. Wer nämlich dem Kartengeber zur linken Hand sitzt, gibt seinem Nachbar zur linken Hand eine Karte und empfängt von ihm dafür ein anderes Blatt. So geht das Tauschen Reihe herum. Jeder, dem ein Blatt zum Tausche gegeben wird, hat das Recht es zu besehen, um sich das Blatt, das er dagegen weggeben will, zweckmäßig auszusuchen. Man muß nämlich immer suchen, zwei gleiche Blätter zu bekommen, weil man diese weglegen darf. Wer auf diese Art seine Blätter los wird, ist frei und wird bei der ferneren Vertauschung der Karten übergangen.

Bei dem fortwährenden Vertauschen müssen die gleichen Blätter nothwendig zusammen kommen und also am Ende aufgehen. Nur Einer aus der Gesellschaft wird ein Blatt übrig behalten, nämlich den Treffle König, weil dieß nur der einzige König in der Karte ist und also nicht weggelegt werden kann. Jeder sucht daher

den König während dem Tauschen weiter zu geben. Wer ihn am Ende behält, wird in Strafe genommen. Gewöhnlich müssen sich die Herren für jedes Mal mit allerhand weiblichen Kleidungsstücken bekleiden, die Dame mit einem verbrannten Korkstöpsel einen Bart oder Strich im Gesichte machen lassen und in diesem Putze so lange das Spiel gespielt wird sitzen bleiben.

Pfänderstrafen.

Wer bei der Wiedereinlösung der Pfänder auf die oben beschriebene Art zur Bestimmung der Pfänderstrafen aufgefordert worden ist, kann folgende entweder namentlich angeben, oder nur durch Benennung einer Zahl von 1 — 58 bestimmen, wo man bloß nachsehen darf, was für eine Strafe bei dieser oder jener Zahl bemerkt ist. Z. B. Er soll:

1) Jedem eine Wahrheit und Unwahrheit sagen.
2) Jedem etwas Angenehmes und Unangenehmes sagen.
3) Die beneidenswertheste Person in der Gesellschaft nennen und die Ursache, warum sie es sey, angeben.
4) Nach vier verschiedenen Endreimen einen Vers machen.
5) Aus gegebenen Worten eine Geschichte zusammen setzen.
6) Einer Dame eine Liebeserklärung thun (oder wenn das Pfand einer Dame gehört — einem Herrn einen Korb geben). Nach Belieben kann man der Person

welcher das Pfand gehört, die Augen verbinden, sie im Kreise herumführen und dann sich selbst überlassen, um eine Person zur Liebeserklärung auszusuchen. Trifft sie auf eine Person gleichen Geschlechtes so erhält sie nicht nur ihr altes Pfand nicht, sondern muß auch noch ein neues dazu geben.

7) Der Gesellschaft ein Räthsel oder eine Charade aufgeben.

8) Drei Gewissensfragen aufrichtig beantworten.

9) Von jedem sich ein Lob oder einen Tadel sagen lassen.

10) Ein Liedchen singen.

11) Ein aufgegebenes Räthsel oder Charade auflösen.

12) Seinem Nachbar aus der Hand wahrsagen, oder die Karte schlagen.

13) Die Aehnlichkeit und Unähnlichkeit zwischen zwei ihm genannten Dingen angeben.

14) Seine Hauptleidenschaft gestehen.

15) Seine Fehler bekennen.

16) Eine ihm vorgelegte Wahrheit widerlegen.

17) Drei Vorzüge nennen, die das weibliche Geschlecht vor dem männlichen und das männliche vor dem weiblichen hat.

18) Dasjenige zu nennen, was ihm bei den Damen, oder (wenn das Pfand einer Dame gehört,) an den Herrn das Reitzendste sey?

19) Angeben, was man fürs Beste in der Welt halte und warum?

20) Sich von jedem eine Sittenregel geben zu lassen.

21) Sagen, welche Eigenschaft er an seinen Freunden liebe.

22) Eine Leidenschaft oder Gemüthsbewegung mimisch darstellen.

23) Die Sünde nennen, worüber er die meiste Reue empfinde.

24) Ein Lied pfeifen ohne zu lachen.

25) Jedem etwas wünschen.

26) Jeden mit etwas vergleichen und die Ursach des Vergleiches angeben.

27) Das größte Glück und Unglück nennen, das ihm in seinem Leben wiederfahren ist.

28) Einen Lieblingsvers oder Gedicht declamiren.

29) Jedem eine Blume schenken und dabei den Grund der Wahl bemerken.

30) Eines jeden Lieblingsneigung bekannt machen.

31) Angeben, was man für das Schlimmste in der Welt halte, und warum?

32) Die sprödeste Person in der Gesellschaft küssen.

33) Sein Blut zeigen (indem man die Hand vor ein Licht hält).

34) Eine Nadel oder Kartenblatt aufheben, ohne dabei die Finger zu gebrauchen. (Man thut dieß mit dem Ballen der Hand, indem man ihn etwas naß macht, oder mit etwas Wachs beklebt).

35) Sich von vorn und von hinten besehen.

36) Aus einem Glase trinken ohne dieß mit den Händen und Munde zu berühren. (Man zieht die Flüssigkeit durch einen Federkiel u. dergl.

37) Sich auf den Kopf stellen. (Nämlich auf den Kopf eines Nagels).

38) Ein brennendes Licht mit dem Leuchter so stellen, daß es die ganze Gesellschaft, nur er selbst nicht sehen könne. (Auf seinen Kopf).

39) Dasjenige zeigen was nie schmeichelte. (Der Spiegel, oder eine Ruthe).

40) Abwechselnd freundliche oder saure Gesichter machen.

41) Ernsthaft aussehen und eine Minute keinen Laut von sich geben.

42) Kirschen brechen. (Man nimmt einen Faden, bindet ihn seinem Nachbar um die Lippen, küsset ihn und sagt: ich breche Kirschen).

43) Die Spanische Liebe vorstellen. (Man nimmt eine Person aus der Gesellschaft, führt sie zu einer andern, küßt diese, und wischt der erstern, welche nur als Zuschauer gedient hat, den Mund ab).

44) Alle Fragen, die an ihn von jedem aus der Gesellschaft gethan werden, mit Ja oder Nein beantworten.

45) Thun, als bewillkommete er einen zur Thür hereintretenden Fremden.

46) Sagen, warum zwei Personen aus der Gesellschaft für einander passen?

47) Eine Statue machen. (Er muß sich gerade und unbeweglich in den Kreis stellen und Jeder von der Gesellschaft gibt ihm eine beliebige Stellung).

48) Der Gesellschaft eine Lüge à la Münchhausen erzählen.

49) An jeden seiner Nachbarn drei Fragen thun, die diese nicht mit Ja beantworten können.

50) Das Schöne oder Fehlerhafte an dem Anzuge eines Jeden angeben.

51) Die Person nennen, welcher er die aufrichtigsten Gesinnungen gegen sich zutraue.

52) Eine Marionette vorstellen und bei den Dingen, welche sein Nachbar in seinem Namen der Gesellschaft vorsagt, die dazu gehörigen Gebehrden machen.

53) Sich von seinem Nachbar etwas in das Ohr sagen lassen.

54) Die Sünde nennen, die ihn am wenigsten gereut, und den Ort, wo er sie beging.

55) Die Hauptzüge und Eigenschaften derjenigen Person zu nennen, die er einst zum Gatten zu haben wünscht.

56) Den Zeitpunct nennen, wenn er die Kinderschuhe ausgezogen hat.

57) Sagen, wo ihn der Schuh drückt.

58) Angeben, wodurch man sich seine Liebe erwerben kann?

VIII.

Sprichwörterspiele.

Es gibt insbesondere drei Arten Sprichwörter zu spielen.

54.

Dramatisirte Sprichwörter.

Die Gesellschaft theilt sich bei dieser Art Spielen in zwei Abtheilungen. Während die eine derselben ein Sprichwort aufführt, macht die andere die Zuschauer, und so wechselt man ab, oder man läßt auch die Spieler, wenn die übrige Gesellschaft das Sprichwort auf dreimaliges Rathen errieth, noch einmal spielen. Die Aufführung geschieht durch schauspielmäßige Darstellung. Man führt eine kleine Geschichte in Gesprächen durch, theilt sie ordentlich in Abschnitte oder Auftritte, kleidet sich nach Befinden der übernommenen Rolle gemäß und agirt ihr zur Folge so, daß man aus Reden und Handlungen das zum Gegenstande genommene Sprichwort errathen kann. Die Darstellung muß, wenn sie gut ausfallen soll, umständlich verabredet seyn. Jedem muß bestimmt zuvor seine Rolle gegeben, und die Materie, über welche geredet werden soll, so wie die Hauptwendung der Gespräche zugetheilt werden. Ist man nicht recht geübt, so muß man

das Spiel vorläufig einmal aufführen, was um so leichter geschehen kann, da man sich gewöhnlich bei den Verabredungen über die Aufführung eines Sprichwortes in ein besonderes Zimmer begibt.

Will man sich vor dem Errathen etwas sichern, so wählt man Sprichwörter, die auf mehrere Art ausgedrückt werden können, z. B. durch Schaden wird man klug, und: vorgethan und nachbedacht hat Manchen in groß Leid gebracht, — oder, wem nicht zu rathen ist, dem ist auch nicht zu helfen, und wer nicht hören will muß fühlen — oder, eine Krähe hackt der andern die Augen nicht aus, und: eine Hand wäscht die andere u. dergl.

55.

Sprichwörter durch pantomimische oder plastisch mimische Vorstellung.

Die Art des Spieles ist hier ganz wie in dem vorhergehenden Falle, nur daß die Sache nicht durch Worte, sondern bloß durch Mienen und Gebehrden, oder durch Bildung ganzer Gruppen ausgedruckt wird. Doch sind auch unarticulirte Töne, oder Stimmen gewisser Thiere nachzuahmen erlaubt. Bei den plastisch mimischen Darstellung n muß jedes Bild, das man zeigen will, eine kleine Weile unbeweglich gelassen werden. Ueberhaupt

lassen sich hierbei keine andern Regeln angeben, als von diesen Darstellungen überhaupt gelten. Bei der bloßen Pantomime kann man sich mit bloßen Aehnlichkeiten begnügen. So würde man z. B. das Sprichwort: den Vogel erkennt man am Gesange und den Menschen am Gange, dadurch darstellen können, daß alle Mitspieler bis auf zwei, gewisse Vögel vorstellten, die ihre Stimme so bald hören ließen, als sie von dem einen der Mitspieler, der den Vogelsteller machte, gezupft werden. Der noch übrige Spieler dagegen läßt keinen Gesang hören, auch wenn ihn der Vogelsteller zupft, er geht nur wenn dieß geschieht, stolz auf und ab.

Zur pantomimischen Darstellung würden sich z. B. die unter No. 1, 4, 21, 40, 42, 45, 63, 82, 100, 107, 108, 117, 119, 128, 146, 147, 149, 156 und 164, nachher angegebenen Sprichwörter eignen.

56.

Sprichwörter durch Erzählungen.

Hier ist nur eine Person auf einmal thätig. Sie tritt z. B. in den Kreis und sagt: „Sie werden meine Herren und Damen von dem großen Diebstahle gehört haben, der kürzlich in N. geschehen ist. Der Dieb ist entdeckt. Es ist ein gewisser N. der Sohn eines ehema-

ligen Jägers meines Vaters. Ich kenne daher seinen Lebenslauf ganz genau. Seine Mutter trieb liederliche Wirthschaft und das Geld, das sie von ihrem Manne erhielt, reichte niemals zu. Sie betrog daher den ehrlichen Mann, wo sie nur konnte, entwendete ihm heimlich Geld und brauchte zur Ausführung ihrer schlechten Streiche öfters ihr Goldsöhnchen. So ward N. schon als Kind verdorben. Wenn er den Vater nicht auf der Mutter Geheiß bevortheilte, that er es auf eigne Hand. Da er nun auch immer bei der lieben Mutter Rückenhalt fand, so lernte er auch nichts. Nur im Bösen ward er geschickt. Von der Schule mußte er schlechter Streiche wegen fortgeschickt werden und so hat er es getrieben bis er jetzt der Gerechtigkeit in die Hände gefallen ist. — Sie werden das Sprichwort leicht errathen, das man bei der Lebensbeschreibung dieses Menschen zum Motto wählen könnte."

Wie die Alten sungen,
Zwitscherten auch die Jungen.

Verzeichniß der vorzüglichsten Sprichwörter.

1) Aufgeschoben ist nicht aufgehoben.
2) Aemtchen tragen Käppchen.
3) Alter schützt vor Thorheit nicht.

4) Auf Regen folgt Sonnenschein.
5) Am Riemchen lernen Hunde kauen.
6) Art läßt nicht von Art.
7) An ihm ist Hopfen und Malz verloren.
8) Allzu scharf macht schartig.
9) Alles Ding hat seine Zeit.
10) Alles zu seiner Zeit.
11) Aller Anfang ist schwer.
12) An vielem Lachen erkennt man einen Narren.
13) Besser hab' ich, als hätt' ich.
14) Berg und Thal kommen nicht zusammen, aber Menschen.
15) Bleibt aus, wie das Röhrwasser.
16) Böse Gesellschaften verderben gute Sitten.
17) Borgen macht Sorgen.
18) Der Apfel fällt nicht weit vom Stamme.
19) Die Katze läßt das Mausen nicht.
20) Den Vogel kennt man am Gesange, den Menschen am Gange.
21) Der Verräther schläft nicht.
22) Der Geiz ist die Wurzel alles Uebels.
23) Der Schein trügt.
24) Da stehen die Ochsen am Berge.
25) Der Horcher an der Wand, hört seine eigne Schand.
26) Der Krug geht so lange zu Wasser bis er den Henkel verliert.
27) Das Ey will klüger seyn als die Henne.

28) Das Glück ist der Dummen Vormund.

29) Der Prophet gilt nirgends weniger als in seinem Lande.

30) Der Hehler ist so gut als der Stehler.

31) Durch Schaden wird man klug.

32) Es ist kein Meister so gut, er findet einen über sich.

33) Einem geschenkten Gaul sieht man nicht ins Maul.

34) Eigner Herd ist Goldes werth.

35) Eilen thut nicht gut.

36) Eile mit Weile.

37) Ein Vogel in der Hand ist besser als zehn auf dem Dache.

38) Es flog eine Gans über den Rhein, und kam ein Gackgak wieder heim.

39) Es ist nicht alles Gold, was gleißt.

40) Ein jeder muß sich nach der Decke strecken.

41) Er hat den Bock zum Gärtner gesetzt.

42) Er hat die Rechnung ohne den Wirth gemacht.

43) Eine kluge Maus hat mehr als ein Loch.

44) Er stellt sich an, wie der Esel zum Lautenschlagen.

45) Eine Hand wäscht die andere.

46) Eine blinde Henne findet auch ein Gerstenkorn.

47) Ehre dem Ehre gebührt.

48) Er kommt aus dem Regen in die Traufe.

49) Ein voller Bauch studirt nicht gern.

50) Eigen Lob stinkt.

51) Ein Lügner muß ein gutes Gedächtniß haben.

52) Ein gebranntes fürchtet das Feuer.
53) Er wirft die Wurst nach der Speckseite.
54) Es ist nichts so klein gesponnen, es kömmt doch endlich an die Sonnen.
55) Es ist nichts so böse, das nicht zu etwas gut wäre.
56) Eine Schwalbe macht keinen Frühling.
57) Ehrlich währt am längsten.
58) Ein Esel heißt den andern einen Sackträger.
59) Friede ernährt, Unfriede verzehrt.
60) Frisch gewagt ist halb gewonnen.
61) Freunde erkennt man in der Noth.
62) Gelegenheit macht Diebe.
63) Gleich und gleich gesellt sich gern.
64) Gleiche Brüder, gleiche Kappen.
65) Geben ist seliger denn nehmen.
66) Gestrenge Herren regieren nicht lange.
67) Gute Worte kosten kein Geld.
68) Guter Rath kommt über Nacht.
69) Gut Ding will Weile haben.
70) Geduld überwindet alles.
71) Geborgt ist nicht geschenkt.
72) Hans kömmt durch seine Dummheit fort.
73) Hoffen und Harren, macht Manchen zum Narren.
74) Hoffart kommt vor dem Fall.
75) Handwerk hat einen goldenen Boden.
76) Hunger ist der beste Koch.

77) Jedem Vogel gefällt sein Nest.
78) Jedem Narren gefällt seine Kappe.
79) Jung gewohnt, alt gethan.
80) Jung gefreyt, hat niemand gereut.
81) Jeder weiß am besten, wo der Schuh ihn drückt.
82) Jeder Kaufmann lobt seine Waare.
83) Jeder ist sich selbst der nächste.
84) Im Trüben ist gut fischen.
85) Immer etwas Neues und selten etwas Gutes.
86) Ist der Finger beringet, so ist das Mädchen gedinget.
87) Keine Krähe hackt der andern die Augen aus.
88) Kein Baum fällt auf den ersten Hieb.
89) Kinder und Narren reden die Wahrheit.
90) Kleider machen Leute.
91) Kleine Diebe hängt man, die großen läßt man laufen.
92) Klimpern gehört zum Handwerke.
93) Kurze Haare sind bald gebürstet.
94) Langsam kommt auch nach.
95) Ländlich sittlich.
96) Lust und Liebe zu einem Dinge, macht alle Arbeit geringe.
97) Mit Speck fängt man die Mäuse.
98) Mit großen Herren ist nicht gut Kirschen essen.
99) Man sucht keinen hinter dem Strauche, man habe denn selbst dahinter gesteckt.

100) Man muß sich nicht von dem Pferde auf den Esel setzen.

101) Man muß sich in die Zeit schicken (nach der Decke strecken).

102) Man kann des Guten nicht zu viel thun.

103) Man muß das Eisen schmieden weil es warm ist.

104) Mit Vielem hält man Haus, mit Wenigem kömmt man auch aus.

105) Mit gefangen, mit gehangen.

106) Nach guten Kirschen steigt man hoch.

107) Nach gethaner Arbeit ist gut ruhn.

108) Nach dem der Mann ist, brät man ihm die Wurst.

109) Narrenspiel will Raum haben.

110) Noth hat kein Gebot.

111) Noth lernt beten.

112) Noth bricht Eisen.

113) Neue Besen kehren gut.

114) Rom ist nicht an einem Tage gebaut.

115) Recht muß recht bleiben.

116) Süße getrunken und sauer bezahlt.

117) Schuster bleib bei deinem Leisten.

118) So Geld, so Waare.

119) Stille Wasser sind tief.

120) Traue, schaue wem?

121) Thue recht, scheue Niemand!

122) Unverhofft kommt oft.

123) Unter zwei Uebeln muß man das kleinste wählen.

124) Unrecht Gut gedeihet nicht.

125) Unter den Wölfen muß man heulen.

126) Undank ist der Welt Lohn.

127) Viele Köche verderben die Brühe.

128) Viel Köpfe, viel Sinne.

129) Vorgethan und nachbedacht hat Manchen in groß Leid gebracht.

130) Verstand kömmt nicht vor den Jahren.

131) Viel Geschrei und wenig Wolle.

132) Viel Hunde sind des Hasen Tod.

133) Wagen gewinnt, wagen verliert.

134) Was ich selber thu', trau ich Andern zu.

135) Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.

136) Was lange währt, wird gut.

137) Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß.

138) Was hilft der Kuh Muskate, sie frißt wohl Haferstroh.

139) Was Du willst, daß Dir die Leute thun sollen, das thue ihnen auch.

140) Was ein Häkchen werden will, krümmt sich bei Zeiten.

141) Was Deines Amts nicht ist, laß Deinen Vorwitz.

142) Was Einem recht ist, ist dem Andern billig.

143) Wem nicht zu rathen ist, dem ist auch nicht zu helfen.

144) Weiberlist geht über alle List.

145 Männerlist noch weit [illegible]

145) Wer nicht da ist, der nicht mit ißt.
146) Wer erst kommt, mahlt erst.
147) Wer nichts haben soll verliert das Brot aus der Tasche.
148) Wer das Glück hat, führt die Braut heim.
149) Wer die Tochter haben will, der halt' es mit der Mutter.
150) Wer hoch steigt fällt tief.
151) Wer nicht hören will, muß fühlen.
152) Wer den Papst zum Freunde hat, kann leicht Cardinal werden.
153) Wer A gesagt hat, muß auch B sagen.
154) Wer lang hat, läßt lang hängen.
155) Wer zwei Hasen zugleich jagt, fängt gar keinen.
156) Wer dem Andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
157) Wer sich in Gefahr begibt, kommt leicht darin um.
158) Wer gut schmiert, der fährt auch gut.
159) Wer den Schaden hat, darf für den Spott nicht sorgen.
160) Wer Pech angreift, besudelt sich.
161) Wer zuletzt lacht, lacht am besten.
162) Wer gern tanzt, dem ist leicht gepfiffen.
163) Wenn man die Narren zu Markte schickt, lösen die Krämer Geld.

164) Wenn dem Esel zu wohl ist, geht er auf das Eis tanzen.
165) Wenn die Katze nicht zu Hause ist, haben die Mäuse freien Lauf.
166) Wenn die Herren vom Rathhause kommen, sind sie am klügsten.
167) Wenn die Noth am größten ist, ist die Hülfe am nächsten.
168) Wie es in den Wald schallt, schallt es wieder heraus.
169) Wie die Alten sungen, zwitschern auch die Jungen.
170) Wie man sich bettet, so schläft man.
171) Wie man's treibt, so geht's.
172) Wie die Arbeit, so der Lohn.
173) Wie gewonnen, so zerronnen.
174) Womit man umgeht, das hängt einem an.
175) Wo nichts ist, hat der Kaiser sein Recht verloren.
176) Wurst wider Wurst.
177) Zeit bringt Rosen.
178) Zum Laufen hilft nicht schnell seyn.
179) Zuviel ist ungesund.
180) Zwei harte Steine mahlen selten rein.
181) Zu einem schlechten Spiele muß man eine gute Miene machen.

IX.

Spiele mit Bewegung.

Unter den vielen Spielen dieser Art sind folgende die angenehmsten.

57.

Das Schattenspiel.

Man stellt einige Lichter einer weißen, oder mit einem weißen Tuche behangenen Wand gegen über. Zwischen den Lichtern und der Wand stellt man einen Stuhl, doch so, daß zwischen den Lichtern und diesem Stuhle so viel Raum bleibt, als nöthig ist, zwischen beiden bequem durchgehen zu können. Auf den Stuhl muß sich jemand aus der Gesellschaft, mit dem Gesicht nach der Wand zu gekehrt, setzen. Der übrige Theil der Gesellschaft vermummt sich, macht seine Figur durch in die Höhe gehaltene Tücher u. dergl. größer, setzt etwas ungewohntes auf den Kopf, oder sucht sich sonst unkenntlich zu machen. So vorbereitet, zieht die ganze Gesellschaft nach Belieben mit verstelltem Gange u. s. w. zwischen dem Sitzenden und den Lichtern durch und jener muß nun aus dem Schatten, der sich so an der Wand zeigt, errathen, wer eben hinter ihm weggeht. Erräth er jemanden, so muß dieser seinen Platz einnehmen und rathen.

58.

Das Bandhalten und Fingerklopfen.

Man knüpft ein Band an den Enden zusammen, welches so lang ist, daß eine Gesellschaft, von welcher ein jeder dasselbe mit beiden Händen anfaßt, in einem ziemlich weiten Kreise stehen kann. Nur eine Person faßt das Band nicht mit an, sondern stellt sich in den Kreis selbst und sucht irgend jemanden von denen, die das Band halten, auf die Finger zu klopfen. Es ist demjenigen, nach dessen Hand er schlägt, erlaubt, das Band loszulassen, er muß es aber sogleich nach fehlgethanem Schlage wieder anfassen. Wer getroffen wird, muß in den Kreis hereintreten und des ersteren Geschäft übernehmen.

Wer recht mit Ruhe die im Kreise befindliche Person beobachtet, kann kühn seine Hände am Bande lassen, bis der Schlag wirklich auf ihn geschieht, er wird so leicht nicht getroffen werden. Wer gern geschwind seines Amtes innerhalb des Kreises enthoben seyn will, muß suchen gleich beim Eintritt in denselben eine Person, neben welcher er unter dem Bande weg, in den Kreis geht, zu treffen, weil man es sich da am wenigsten versieht geschlagen zu werden.

59.

Der Ring am Bande.

Auch hier knüpft man wieder die Enden eines Bandes zusammen und stellt sich dasselbe anfassend, im Kreise herum. Man reih't aber einen Ring (oder kleinen Schlüssel) an das Band an und schiebt diesen immer von sich zu seinem Nachbar. Alle müssen unaufhörlich die Bewegung machen, als schöben sie ihrem Nachbar den Ring zu, bis die im Kreise befindliche Person ein gewisses Zeichen (Pochen mit einem Stocke u. s. w.) gibt. Sogleich müssen alle Hände ruhen und jener hat nun das Recht dreimal zu rathen, in wessen Hand sich der Ring befinde. Jede genannte Person muß das Band loslassen um zu sehen ob sich der Ring bei ihr befinde, oder nicht. Hat sie den Ring, so muß sie in den Kreis treten. Wird aber der Inhaber des Ringes nicht errathen, so geht das Verschicken des Ringes auf der Stelle weiter fort, bis jener wieder das Zeichen gibt und wieder rathet.

60.

Das Geld- oder Schlüssel suchen.

Die Gesellschaft sitzt in einem Kreise und gibt sich immerfort ein Stück Geld oder Schlüssel herum. Auch hier

müssen die Hände Aller in Bewegung seyn. Einer steht in der Mitte, beobachtet die Gesellschaft und wenn er die Sache in einer gewissen Person Händen glaubt, fährt er auf sie zu und läßt sich ihre Hände öfnen, um zu sehen, ob sie die Sache wirklich habe, oder nicht. Sobald dieß geschehen ist, ruhen wieder alle Hände. Hat die zuerst in Verdacht genommene Person die Sache nicht, so kann er sich noch an zwei andere wenden. Hat er aber auch hier die rechte Person nicht getroffen, so wird sogleich das Herumgeben der Sache fortgesetzt und sonst überhaupt so verfahren, wie in dem vorigen Spiele.

61.

Die Katze und die Maus.

Bei diesem Spiele hat eine Manns- und eine Weibsperson die Hauptrolle. Diese stellt die Maus und jene die Katze vor. Die übrige Gesellschaft schließt stehend einen Kreis in bunter Reihe. In der Mitte desselben befindet sich die Person, die die Maus vorstellt. Die Katze wird außer dem Kreise gehalten. Sie sucht hier und da in den Kreis einzudringen, aber die geschlossenen Paare verhindern sie daran, indem sie die Hände nicht von einander lassen. Dringt die Katze ja in den Kreis, so öffnet man der Maus sogleich einen Ausweg aus demselben durch Aufhebung der Hände und schließt ihn sogleich wie-

der. Nun sucht man eben so der Katze den Ausgang aus dem Kreise zu verhindern, als man ihr zuvor den Weg in denselben versperrte. Dringt sie wieder heraus, so läßt man die Maus wieder hinein. So geht das Spiel fort, bis die Katze die Maus berühren oder festhalten kann. Das Paar, durch dessen Versehen die Katze in oder aus dem Kreis kam und die Maus haschte, muß nun, an der Stelle der vorigen Personen, die Katze und die Maus vorstellen. War die Katze, wenn die Paare nicht richtig standen, durch zwei Personen gleichen Geschlechtes durchgedrungen, so müssen sie losen, oder es muß diejenige die Katze oder Maus vorstellen, die dieß noch nicht gethan hat.

Man spielt dieß Spiel auch unter Gesang und Tanz, da aber selten alle Mitspieler den Gesang kennen, auch das Tanzen und Singen zugleich zu angreifend ist, so spielt man es lieber auf die vorstehende einfachere Art.

62.

Der Fuchs und die Hühner.

Die Gesellschaft stellt sich in einer (bunten) Reihe hinter einander und jeder hält seinen Vordermann am besten mit einem Tuche um den Leib fest. Nur der Vorderste in der Reihe wird nicht fest gehalten. Er stellt den Hahn

und Beschützer sämmtlicher Hühner vor. Deswegen muß er sich auch auf alle Seiten hinwenden und seine Arme dahin ausbreiten können, damit er den Fuchs abhalte.

Ein anderes Mitglied nämlich, das den Fuchs vorstellt, tritt in einiger Entfernung vor den Hahn und sucht durch Geschwindigkeit und alle mögliche Seitensprünge bei dem Hahn vorbei zu kommen und ein Hühnchen zu erhaschen. Dieß kann ihm jedoch nicht so leicht gelingen, wenn sich der Hahn ihm auf allen Seiten schnell entgegen stellt und die Hühner sich einander festhalten und die Reihe nicht auseinander kommen lassen.

Das erhaschte Huhn wird Hahn und der Hahn wird Fuchs.

Am besten spielt sich dieß Spiel im Freien.

63.

Nicht gelacht!

Einer aus der Gesellschaft setzt sich auf einen Stuhl, die Uebrigen tanzen indem sie sich mit den Händen angefaßt halten, um ihn herum, bis der Sitzende ein Zeichen gibt. Auf dieses Zeichen hält der Kreis still, und wer hierbei dem Sitzenden gegen über zu stehen kommt, muß zu ihm herantreten. Der Sitzende fährt ihm mit der Hand über die Oberlippe weg und sagt dazu

Ihr Diener Herr Lehmann,
Hier sitz' ich und streich' Ihnen einen langen Bart an,
Und wenn ich Sie werd' sehen lachen,
Werden Sie sich an meine Stelle machen.

Die Person, zu welcher dieß gesagt wird, muß diese Worte nachsprechen und darf dabei nicht lachen. Lacht er, was gewöhnlich geschieht, weil ihm jene Worte immer auf eine lächerliche Art vorgetragen werden, so muß er des Sitzenden Platz einnehmen. Lacht er aber nicht, so darf er in den Kreis zurücktreten. Der Tanz beginnt in jedem Falle von Neuem.

Man spielt dieß Spiel auch bloß so, daß der Sitzende willkührlich die eine oder die andere der Personen, die im Kreise um ihn sitzen, zu sich ruft und sich folgende Worte nachsprechen läßt.

Ich bin der Meister Eberhard
Und greife Dich an Deinem Bart,
Wenn ich Dich aber sehe lachen,
Mußt Du Dich an meine Stelle machen.

Je nachdem der Nachsprechende lacht, oder nicht, wird es wie zuvor gehalten.

64.

Die Russische Motion.

Man setzt eine Reihe Stühle so, daß immer abwechselnd eine Stuhllehne nach der einen und eine nach der andern Seite gerichtet zu stehen kommt. Die Zahl der Stühle muß um eins weniger seyn, als mitspielende Personen sind. Die ganze Gesellschaft setzt sich, bis auf eine Person, die keinen Stuhl hat. Diese nimmt nun einen Stock in die Hand, umgeht einige Mal die Reihe und stößt dann den Stock nach Belieben vor dem Sitze der einen oder der andern Person auf. Wo dieß geschieht, muß diese Person aufstehen und ihr folgen. Sie pocht dann wieder einer andern und diese muß der zuerst aufgeforderten folgen. So pocht er bei allen Mitspielern, die sich einer nach dem andern dem Zuge anschließen müssen, bis alle aufgepocht sind. Der Director führt nun seine Gesellschaft, die ihm immer Mann auf Mann folgen muß, beliebig um die Stühle herum, von den Stühlen weg in entferntere Theile des Zimmers in andere Zimmer und so fort, bis er wieder mit dem Stocke pocht. So bald dieß geschieht, muß jeder nach der Reihe Stühlen laufen, um einen Sitz zu bekommen. Wer keinen erhält, muß das nächste Mal den Anführer mit dem Stocke machen.

Um einen Platz zu bekommen, hat man weniger

darauf zu sehen vorzukommen, als nur zu übersehen, auf welche Seite sich die wenigsten Personen drängen. Denn da die Stühle, wie bemerkt, nur zur Hälfte mit dem Vordertheile nach der einen Seite zu gekehrt stehen, so ist es leichter auf der Seite einen Platz zu gewinnen, nach der sich die wenigsten drängen.

Hat jemand einen Stuhl umgekehrt, so muß dieser und nicht derjenige, der keinen Stuhl bekam, für das nächste Spiel den Anführer machen.

65.

Wie gefällt Dir Dein Nachbar.

Die Gesellschaft, einen Mitspieler ausgenommen, sitzt in einem Kreise, oder sich gegen über. Alle überflüssige Stühle werden bei Seite gesetzt. Die Person, welche keinen Stuhl hat, geht nun bei der Gesellschaft herum und fragt bei diesem oder jenem: wie gefällt Ihnen Ihr Nachbar? Erhält er die Antwort: gut, so muß er jemanden andern fragen; erhält er aber zur Antwort: mein Nachbar zur Rechten (oder Linken) mißfällt mir, so fragt er weiter: wer würde Ihnen als Nachbar gefallen? Die Person, die nun genannt wird und der Nachbar, der für unlieb erklärt worden war, müssen nun ihre Plätze wechseln. Der Fragende

sucht nun während des Wechsels einen der in der Zwischenzeit leer gewordenen Plätze zu erreichen. Gelingt es ihm, so muß derjenige, der keinen Stuhl behält, das Amt des Fragenden im nächsten Spiele übernehmen. Gelingt es ihm nicht, so muß er ferner fortfragen, bis er einmal zu dem Besitze eines Stuhles gelangt.

66.

Haben Sie ein Kämmerchen zu vermiethen?

Dieß Spiel ist ganz wie das vorhergehende, nur daß die Person, welche keinen Stuhl hat, die Frage: haben Sie ein Kämmerchen zu vermiethen, thut, überall die Antwort Nein erhält und es in der Willkühr steht, wer von der Gesellschaft den Platz mit einem andern wechseln will, während jener an einem entgegengesetzten Theile des Kreises seine Frage thut.

Man spielt dieß Spiel auch noch auf folgende Art.

Die Person, die keinen Stuhl hat, stellt sich in die Mitte des Kreises und zählt 1, 2, 3, bei 1 müssen alle Mitspieler von ihren Stühlen aufstehen, bei 2 alle ganz nahe an und um ihn treten und bei 3 läuft jeder nach einem Stuhle, wo dann derjenige, der keinen Stuhl zum Sitzen bekömmt, in die Mitte treten und wie der Vorige zählen muß.

67.

Der Gänsedieb.

Einer der Mitspielenden stellt den Gänsedieb vor und steht innerhalb des Kreises, den die Gesellschaft um ihn schließt. Die Zahl der im Kreise Stehenden muß gleich seyn, so also, daß sie in Paaren aufgehen. Man tanzt, indem man sich an den Händen angefaßt hält, um den Gänsedieb herum und singt nach beliebiger Melodie:

Wer die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb;
Wer sie aber wieder bringt, der ist mir lieb.

Der Tanz dauert so lange, bis der Gänsedieb ein Zeichen gibt. Auf dieses Zeichen muß Jeder loslassen und sich zu paaren suchen. Wer dabei leer ausgeht, muß bei dem folgenden Spiele den Gänsedieb vorstellen.

68.

Der Abt ist nicht zu Hause.

Auch hier bezieht sich das Wesen des Spieles darauf, daß einer der Mitspieler, weil ein Stuhl weniger im Kreise gesetzt ist, als Personen sind, vom Sitzen ausgeschlossen wird. Die Gesellschaft setzt sich aber nicht zu

Anfang, sondern tanzt in einem geschlossenen Kreise um eine Person herum, die auf einem Stuhle sitzt und eine Klingel oder Stock hat. Während des Tanzes singt die Gesellschaft nach einer beliebigen Melodie:

Der Abt ist nicht zu Hause,
Wenn er wird nach Hause kommen,
Wird er schon geklingelt kommen.

Dieß wird so lange fortgesungen bis die Person, die im Kreise sitzt, klingelt oder pocht. Sobald dieß geschieht, theilt sich der Kreis und jeder sucht einen Stuhl zu bekommen. Wer keinen erhält, muß in dem nächsten Spiele den Abt vorstellen.

Gewöhnlich läßt man es aber hierbei nicht allein bewenden, sondern man läßt nun die leer ausgegangene Person vor den Abt treten, oder knieen, der ihm zur Ahndung, daß er ohne seine Erlaubniß aus dem Kloster gegangen sey, drei Strafen dictirt, unter welchen er sich eine wählen darf.

Die Strafen sind wie die Auslösungen bei den Pfänderspielen.

Hat er gethan was ihm aufgegeben war, so nimmt er den Platz des Abtes ein und das Spiel beginnt von Neuem.

71.

Jacob, wo bist Du? oder die beiden Blinden.

Es werden zwei Personen die Augen verbunden. Der eine stellt dabei den Herrn, der andere den Diener Jacob vor. Jener hat einen sogenannten Plumpsack in der Hand und sucht Jacob auf, dieser bemüht sich ihm zu entgehen und führt ein Pfeifchen mit sich. Beide bemühen sich aus dem Gehöre den Ort zu entdecken, wo der Andere ist. Jener, um den Jacob zu schlagen, dieser, um den Schlägen zu entgehen. Geht Jacob zu leise, um ihm auf die Spur zu kommen, so ruft der Herr ihm zu: Jacob, wo bist Du? Dieser muß darauf mit seinem Pfeifchen einen Ton angeben. Jeder sucht dabei so viel möglich, durch Umdrehen des Körpers, durch Verstellung der Stimme u. s. w. den Ort zu verbergen, von wo aus er seinen Ton hören läßt, um den Andern irre zu machen.

Es ist für die umstehende Gesellschaft, die dabei nichts zu thun hat, als die beiden Blinden nur vor dem Anstoßen an harte Gegenstände zu hüten, sehr interessant, die verschiedenen Bemühungen jener Beiden, den Ort ihres Aufenthaltes zu entdecken und zu verbergen, die Schläge, die der Herr nach Jacob in die Luft thut u. s. w. mit anzusehen. Man muß sich aber hüten, das Geläch=

ter darüber nicht zu laut werden zu lassen, weil sich sonst die Blinden nicht durch das Gehör ausspüren können.

Von Zeit zu Zeit werden Jacob und sein Herr durch Andere abgelöst.

72.

Brüderchen, wer klopft?

Man stellt zwei Stühle mit den Rücklehnen hart an einander und auf jeden setzt sich eine Person. Beide werden mit einem undurchsichtigen Tuche bedeckt. Um sie herum tanzt nun die übrige Gesellschaft und bald dieser bald jener neckt die Bedeckten, indem er sie mit der Hand, oder mit einem Stäbchen auf den Kopf tüpft. Der Berührte fragt hierauf den Mitverhüllten: Brüderchen, wer klopft? Erräth nun der Gefragte denjenigen, der geklopft hat, so muß der Klopfer die Stelle desjenigen einnehmen, der ihn errathen hat.

Gibt man einem der Verhüllten das Stäbchen selbst in die Hände, so kann dieser seinen Kameraden selbst klopfen und um ihn noch mehr irre zu machen, die Frage: Brüderchen, wer klopft? an ihn richten. Schwerlich wird der Geklopfte den Thäter errathen.

sackes dem Einen oder dem Andern durch verstellte Bewegung glaubend machen, er gebe seinem Nachbar den Plumpsack. Dieser wird dann gewöhnlich ohne Noth von seinem Platze weichen und ausgelacht werden.

75.

Guten Tag Herr Nachbar!

Die Gesellschaft stellt sich in zwei Reihen, so, daß inwendig durch und auswendig herum Platz genug zum Gehen bleibt. Nun fängt ein Mitglied der Gesellschaft an, mit beiden Füßen so geschwind es kann, inwendig durch die Reihe zu hüpfen, rede dabei, ohne sich jedoch aufzuhalten, irgend ein anderes Mitglied der Gesellschaft mit den Worten:

Guten Tag Herr Nachbar!

an, das ihm

I schönen Dank Herr Nachbar!

antworten und nun dem Herrn Nachbar nachhüpfen muß doch so, daß es sich am Ende der Reihe auf eine andere Seite wendet und so dem Herrn Nachbar entgegen gehüpft kommt. Wenn sie sich nun einander begegnen, sagt der erste zu dem zweiten:

Wie gehts Herr Nachbar?

worauf dieser antworten muß:

Wie Sie sehen, aber ich habe keine Zeit!

Beide hüpfen ohne sich aufzuhalten, weiter und jeder sucht sich nun einen neuen Herrn Nachbar der dann wie zuvor auf die Anrede antworten und nachhüpfen muß und dann, wenn er seinem Aufrufer geantwortet hat: Wie Sie sehen, aber ich habe keine Zeit! das Recht hat sich selbst wieder einen Nachbar hüpfend aufzusuchen. Wer einmal im Hüpfen ist, darf nicht wieder aufhören, bis das Spiel herum ist.

Auf den Augenblick ist diese kleine Posse sehr belustigend.

76.

Der Kapell = Meister.

Eine Person, welche den Kapell = Meister vorstellt, ordnet die Gesellschaft orchestermäßig in einem halben Zirkel und nimmt in der Mitte desselben Platz. Jeder Mitspieler wird für ein besonderes Instrument bestimmt.

Ist die nöthige Anordnung hierzu geschehen, so fängt der Kapellmeister unter Tactschlagen mit einem Notenblatte, folgenden (freilich nicht eben sinnreichen) Gesang nach beliebiger Melodie an:

Und schmücket das Fest mit Magen,
Mit Mi = Ma = Magen,
Mit Mi = Ma = Magen

Und schmi = schma = schmücket
Und ki = ka = kücket
Das Fest mit Magen,
Mit Mi = Ma = Magen.

Singend wendet er sich hierauf zu der Person, welche die erste Violine spielen soll:

Die erste Violine fängt also an
Da di da die = i = di = da = i = di = da die.

Die aufgeforderte Person muß nun die vorgesungene Melodie unter Gesticulation eines Violinspielers fortwährend nachsingen. Indessen wiederholt der Kapellmeister sein Hauptthema: „Und schmücket das Fest mit Magen ꝛc." wendet sich dann zur zweiten Violine:

Nun fällt die zweite Violine ein,
Da di da die = i = di = da = i = di = da = die.

Es nimmt sich recht gut aus, wenn das: da di da die ꝛc. der zweiten Violine um eine Tertie höher angegeben wird, z. B. wenn es für die erste Violine die Octave hinauf in d fis a d d e cis d e cis d angegeben worden wäre, so könnte es der zweiten Violine in g h d g g a fis g a fis g angegeben werden. Die zweite Violine singt nun wie die erste ihre Melodie, der Kapellmeister wiederholt sein erstes Thema: Und schmükket das Fest mit Magen ꝛc. geht aber daraus sogleich in die Aufforderung der Bratsche über:

Die Bratsche kömmt nun auch dazu,
Babber Babber, Babber, Babber.

Dann kömmt er zum Basse.

Der Baß der fängt nun also an, Rum bum, rum-bum bumbum rumpum.

So fordert er unter immerwährender stückweiser Wiederholung seines Thema's, ein Instrument nach dem andern zum Spielen auf, macht auch jedem die körperliche Bewegung dabei vor. Bei dem Hoboen muß er einen kreischenden, bei der Klarinette und Flöte einen sanfteren Ton, bei dem Fagott etwa ein gepreßtes: prrup pupp pup pupp-pupperrupp pupperrup pup, bei dem Waldhorn ein dumpfes: Dru du du dru-u-du-du u-du-du-ru und so fort nach eines jeden Instrumentes Eigenschaft annehmen.

Sind alle Instrumente im Gange, so muß der Kapellmeister sein ganzes Thema wiederholen. Er corrigirt während seines Gesanges dieses oder jenes Instrument, indem er demselben sogleich mit Armen und Munde vormacht, wie man es nachmachen soll. Hierbei kann er sich schnell von einem Instrumente zum andern wenden, wieder zu seinem Thema zurückkehren, wieder corrigiren u. s. w.

Sobald er beide Hände in die Höhe hält, müssen alle Instrumente schweigen. Er deutet damit zuerst die Pausen und dann den Schluß des Ganzen an.

77.

Das musikalische Lieschen.

Bei diesem freilich nicht geistreichen Spiele wird auf ähnliche Art, wie bei dem Kapellmeister, verfahren.

Ein Mitglied der Gesellschaft, das die Sache recht inne hat, macht den Musik-Director und stellt die übrigen rech s und links zu seiner Seite in einen Halbzirkel.

Der Musik-Director singt jedesmal den nachstehenden an Lieschen gerichteten Vers, in dem sie gefragt wird, was für ein Instrument sie spiele und sie ihre Antwort gibt, vor. Dabei macht er die Bewegung, die zum Spiele des Instrumentes eigentlich gemacht wird. — Die Gesellschaft wiederholt im Chor die Antwort und ahmt zugleich die körperliche Bewegung, welche das Spiel des Instrumentes erfordert, nach.

Aber Lieschen wird, wie in der Folge bemerkt ist, mehrmals befragt und nach jeder neuen Antwort werden erst vom Musik-Director, dann von der Gesellschaft die alten, nebst den Bewegungen dazu in einem schnellen Tempo hinter einander, wiederholt.

I

Musik-Director Solo.

Mei lieb'ß Schätzerle,
Mei liebes Lieserle,

Was kannst du machen,
Was kannst du spielen?
Ich kann wohl spielen
Auf einer Geige —
Menuet, das ist die Geige.

Chor.

Menuet, das ist die Geige.

2.

Musik-Director Solo.

Mei lieb' Schätzerle,
Mei liebes Lieserle,
Was kannst du machen,
Was kannst du spielen?
Ich kann wohl spielen
Auf dem Hackebret
Zink, zank, zink —
Menuet, das ist die Geige.

Chor.

Zink, zank, zink
Menuet, das ist die Geige.

3.

Musik-Director Solo.

Mei liebes Schätzerle,
Mei liebes Lieserle,
Was kannst du machen,
Was kannst du spielen?

Ich kann wohl spielen
Auf einer Trompete,
Schneterengteng
Zink, zank, zink —
Menuet, das ist die Geige.

Chor.

Schneterengteng, Zink, zank, zink,
Menuet, das ist die Geige.

Auf diese Art geht es mit allen übrigen Instrumenten fort.

Der Musik-Director hat darauf zu sehen, die Instrumente in einer solchen Ordnung zu stellen, wie sie dem Tone nach in einem auffallenden Contraste stehen. Außer den bisher bemerkten z. B.

die Pfeife:
Pip! Pip! Pip!
die Baßgeige:
Jerum: Jerum!
die Flöte:
Drilililililili.
die Pauken:
Pum! Pum! Pum!
die Zither:
Zick, zick, zick.
der Dudelsack:
Wau: Wau: Wau:
die Clarinette
Berre, berre, pip, pip!

Am Ende würde, weil die Töne aller schon angegebenen Instrumente wiederholt werden, nach der zuvor angegebenen Ordnung das Berre berre pip pip — Wau Wau Wau — Zick zick zick — Pum pum pum — Drililililili — Jerum jerum — Pip pip pip — Schneterengteng — Zink zank zink — Menuet das ist die Geige — zusammen kommen.

Am Schlusse kann der Musikdirector die Instrumente verwechseln, wodurch eine allgemeine Verwirrung veranlaßt wird.

X.

Spiele mit Gewinn und Verlust.

Die Gesellschafts-Lotterie und Lotto, so wie das Pochbret u. dgl., wozu die dabei nöthigen Materialien eigends zum Verkauf gefertigt werden, sind bekannt genug. Hier brauchen also nur folgende besonders erwähnt zu werden.

78.

Lotterie mit Karten.

Die Gesellschaft setzt sich um eine Tafel und wählt zwei Directoren des Spieles. Jeder derselben bekömmt

ein vollständiges Spiel französischer Karten. Der eine theilt die Karten seines Spieles unter die Mitspieler zu gleichen Theilen aus, wofür ein jeder eine gewisse Summe Geld erlegen muß.

Bleiben Karten übrig, weil nicht alle gleiche Zahl bekommen können, so werden dieselben entweder an den Meistbietenden verkauft, oder für Rechnung der Casse gespielt, oder vertheilt, so weit sie reichen, wo denn bei dem nächsten Spiele diejenigen mehr Blätter bekommen, welche in dem vorhergehenden leer ausgingen.

Ist die Vertheilung und der Einsatz geschehen, so wird das gesammelte Geld dem zweiten Director übergeben. Dieser läßt nun aus seinem Spiele vier Blätter von vier verschiedenen Personen ziehen, es darf jedoch niemand diese Blätter besehen. Sie werden vielmehr, so wie sie gezogen sind, sogleich verdeckt, und einzeln auf die Mitte der Tafel vor den zweiten Director hingelegt. Die zuerst gezogene Karte erhält den höchsten, die zweite, den zweiten, die dritte den dritten und die vierte den vierten und niedrigsten Gewinn. Die übrig bleibenden Blätter sind Nieten. Auch sie läßt der Director nicht sehen, er darf sie auch selbst nicht besehen.

Sind die vier Gewinnlose gezogen, so vertheilt der zweite Director das eingelegte Geld, indem er z. B. bei einer Einlage von 1 Thaler, auf das erste 12 Groschen, auf das zweite 6 Groschen, auf das dritte 4 Groschen und auf das vierte Blatt 2 Groschen legt.

Jeder Spieler muß immittelst seine von der ersten Karte zugetheilt erhaltenen Blätter aufgedeckt vor sich hinlegen.

Ist alles in Richtigkeit, so fängt der zweite Director an die ihm übrig gebliebenen Karten nach einander von oben abzuziehen und laut auszurufen. Jeder Inhaber eines ausgerufenen Blattes legt dasselbe, weil es Nieten sind, in einen besonders dazu bereit zu haltenden Teller. (Ist die Tafel wegen der Zahl der Mitspieler lang, so müssen mehrere Teller zum Einsammeln der Nieten-Blätter bereit seyn). Der zweite Director legt die Karten, um die Spiele nicht zu vermischen, in der Ordnung, wie er sie abruft, vor sich hin. Der erste Director hat Acht zu geben, daß jeder, von dem ein Blatt ausgerufen worden ist, dasselbe gehörig abgebe.

Hat der zweite Director die Nieten bis auf 6 etwa abgerufen, so hält er inne und läßt der Gesellschaft Zeit, sich einander die Karten abkaufen zu können, weil die Inhaber der noch offen liegenden 10 Blätter Hoffnung haben, daß sie die Gewinnkarten besitzen können. Die Inhaber der Karten erbieten sich öfters dem Meistbietenden das eine oder das andere Blatt abzulassen und dieß Ueberbieten gibt viel Unterhaltung.

Hat niemand mehr Lust zum Kaufen und Verkaufen, so zieht der Director noch drei Blätter ab, wobei oft theuer erkaufte Blätter als Nieten abgerufen werden. Hier hält er dann mit dem Abrufen der Blätter aber-

mals inne und läßt den vorigen Handel mit den noch nicht als Nieten abgerufenen Blättern geschehen, der nun um so interessanter wird, als unter den noch vorhandenen 7 Blättern nur drei noch Nieten seyn können.

Ist auch dieser Handel zu Ende, so ruft er die übrigen drei Nieten ab und diejenigen, welche noch Blätter vor sich liegen haben, wenn des zweiten Directors Blätter alle sind, haben gewonnen. Der Director hebt nun diese Blätter einzeln auf, indem er mit dem Blatte, das den niedrigsten Gewinn bekömmt, anfängt und so der Reihe nach bis zu dem höchsten fortgeht. Er überliefert jedem Inhaber eines nicht als Niete abgerufenen Blattes seinen Gewinn.

Jeder Director sammelt sein Kartenspiel, mischt es und verfährt bei dem neuen Spiele wie zuvor.

79.

Rappuse (auch — doch seltner — Cabale).

Man spielt dieß Spiel mit vollen französischen Karten zu 52 Blättern.

Das Wesen desselben besteht darin, daß jeder Spieler darauf bedacht seyn muß, die ihm zugetheilten Karten so

bald als möglich los zu werden. Wer dieß zuerst bewirkt hat, hat das Spiel in der Regel gewonnen.

Gewöhnlich nimmt jeder der Spieler ein volles Spiel Karten. Hat man aber nicht so viel Spiele, so mischt man nur mehrere unter einander und vertheilt sie so, daß jeder Theilnehmer wenigstens ein 24 oder 32 Blätter bekömmt. Außerdem erhält noch jeder die sogenannten Rappuseblätter.

Unter den Rappuseblättern versteht man eine Zahl von 13 Blättern, die jeder übereinander (und zwar zur Unterscheidung von dem künftig vor sich zu legenden Haufen, in der Quere) vor sich hinlegt und von welchen immer das oberste Blatt aufgedeckt liegen muß. Die übrigen Blätter, die man das Buch nennt, hält jeder Spieler abgesondert. Er darf diese so wenig als die verdeckt liegenden Rappuseblätter besehen.

Hierauf wird ausgemacht, wer ausspielen solle. Gewöhnlich geschieht dieß durch das Loos, denn der Ausspieler steht jedesmal im Vortheile.

Ist dieß geschehen, so zählt sich jeder Spieler 4 Blätter von seinem Buche, ohne sie zu besehen, ab.

Der Ausspieler nimmt das erste dieser vier Blätter und setzt es aus, d. h. er legt es aufgedeckt mitten auf den Tisch.

Nach diesem ausgesetzten Blatte richtet man sich das ganze Spiel hindurch. So oft es ein Spieler nämlich wieder in die Hand bekömmt, so oft setzt er es auch aus,

indem er es zwar auch in die Mitte des Tisches, aber abgesondert hin legt. Auch werden auf ein solches ausgesetztes Blatt die der Reihe nach folgenden Blätter gelegt, bis alle 13 Blätter auf einem Haufen liegen. Wenn z. B. der Bube ausgesetzt worden wäre, so würde ein jeder, der einen Buben hat, denselben, wenn die Reihe an ihn kommt, aussetzen können. Auch würde man auf den ausgesetzten Buben, die Dame, dann den König, das Aß, die 2 3 4 5 6 7 8 9 und 10 ablegen. Auf die Farbe der Blätter, kommt hierbei nichts an. Die Coeur-Dame kann also auf Treffle-Buben, der Pique-König auf Coeur-Dame gelegt werden u. s. f.

Mit dem ferneren Legen und Aussetzen der Blätter wird es auf folgende Art gehalten.

Hat der Anfänger ausgesetzt, so sieht er zuerst auf das aufgedeckte Rappuseblatt. Wäre dieß ein Aussetzblatt, oder z. B. eine Dame, wenn das Aussetzblatt ein Bube war, so könnte er diese sogleich wegnehmen und auf den Buben legen. Er wendet dann das folgende Rappuseblatt um und legt es, wenn es paßt, auf das ausgesetzte Blatt, oder läßt es, wenn es nicht paßt, liegen. Hierauf wendet er eins nach dem andern der von den vier abgezählten Blättern noch übrigen drei Blätter um. Enthalten sie noch ein Aussatzblatt, oder nur ein Blatt, das auf ein bereits dazu gelegtes paßt, z. B. den König, wenn die Dame bereits auf den Buben gelegt war, so legt er sie, wie beschrieben, an ihren

Ort. Sind dieß aber Fehlblätter z. B. 2 5 7 (wenn der Bube ausgelegt war) so legt er sie einzeln vor sich hin.

Der Nachbar zur Linken setzt hierauf das Spiel eben so fort, so dessen Nachbar u. s. w. Ist dieß die Reihe herumgegangen, so zieht sich jeder wieder 4 Blätter von seinem Buche ab und verfährt wie bei dem ersten Male. Es ist jedoch ein jeder berechtigt, von den bereits aufgedeckt vor ihm liegenden Blättern die auf das Aussatz- und dazu gelegten Blätter passenden früher abzulegen, als er die abgezogenen 4 neuen Blätter besieht. So geht es im Kreise herum, bis das Spiel zu Ende ist.

Das eigentliche Interesse gewinnt nun aber das Spiel erst mit seiner Fortsetzung.

Die Beobachtung der Regel nämlich, daß diejenigen abgezogenen vier Blätter, welche keine Aussatz-Blätter sind, oder nicht auf die bereits dazu gegebenen passen, vor sich hingelegt werden müssen, macht oft große Schwierigkeit. Denn es gilt hierbei noch die zweite Regel, daß die nicht passenden Blätter nur in vier Haufen vor sich hingelegt werden dürfen. Man denke z. B. der Ausspieler hätte den Buben ausgesetzt und bei dem ersten Male kein anderes seiner Blätter anbringen können. Er hätte also vor sich hinlegen müssen die 2, die 5 und die 7. Nun kömmt die Reihe wieder an ihn, wo er die 4 Blätter: Dame, Dame, 8 und König gezogen hat, aber keins davon ablegen kann, weil die abgesetzten Blät-

ter etwa König, 2 und 5 sind, von welchen er also keine Folge hat. Er muß daher die Blätter in die vier Haufen legen. So kann er hier Dame auf Dame in einen vierten Haufen legen, die 8 und den König mag er nun aber auf einen dieser 4 Haufen legen, auf welchen er will, so wird er allemal ein in der Reihe früher kommendes Blatt verstecken müssen. Denn die 2, 5, 7 und Dame, kommen nach dem ausgesetzten Buben früher als die 8 und der König. Bei der folgenden Tour kann sich dieß wieder so treffen und so wird er wohl die abzulegenden Blätter besitzen, aber nur nicht so liegen haben, wie sie abgelegt werden können. Denn keins darf unter dem andern vorgezogen werden, sondern man darf sie nur in der Reihe wegnehmen, in der sie liegen.

Bei dem Legen der 4 Haufen hat man sich jedesmal nach dem ausgesetzten Blatte zu richten. Man muß nämlich immer suchen die nach demselben in der Reihe später kommenden, unter die früher kommenden zu legen.

Bei dem Absetzen der Karten in die in der Mitte angelegten Haufen muß man vor allen andern die Rappusenblätter anzubringen suchen, weil diese am Ende zweifach gezählt werden.

Wer das dreizehnte Blatt von dem ausgesetzten legt, z. B. die 10 wenn der Bube ausgesetzt war, zieht diesen Haufen ein, weil er ihm am Ende zum Vortheil gerechnet wird.

Sind die Blätter der Bücher sämmtlich abgezogen, so spielt man nur aus den Rappusen und übrigen vier Haufen. Jeder legt so lange, als er Folgeblätter in der Ordnung wegnehmen kann. Wer kein passendes Blatt zum Absetzen hat, wird übergangen und der Nachfolger setzt weiter ab. So kommt man oft mit den ganz versteckt liegenden Blätter nach und nach zum Absetzen, bis endlich Einer alle seine Blätter abgesetzt hat, oder die Blätter so versteckt gelegt sind, daß Keiner weiter ein passendes Blatt zum Absetzen obenauf liegen hat.

In beiden Fällen ist das Spiel zu Ende.

Hat sich nun jemand blattlos gespielt, so bekömmt er von jedem der Uebrigen so viel Marken, als dieser noch Blätter übrig hat. Jedes Rappusenblatt wird hierbei für zwei gezählt. Doch bringt jeder die Stiche in Anrechnung, die er durch Absetzung des 13ten Blattes gemacht hat. Jeder solcher Stiche gilt nämlich zwei Marken, die er mithin dem Gewinnenden bei der Bezahlung der übrig gebliebenen Blätter abzieht.

Ist das Spiel, ohne daß sich jemand blattlos gespielt hat, zu Ende gegangen, so ist derjenige der Gewinnende, der unter Allen die wenigsten Blätter übrig behalten hat. Er bekömmt jedoch in diesem Falle nur diejenigen Blätter bezahlt, die Andere mehr haben, als er, z. B. wenn er noch vier Blätter hatte, nur von dem 5ten Blatte der übrigen an. — Auch hier werden die

Stiche bei der Bezahlung abgerechnet, wie im vorigen Falle.

Haben Mehrere die geringste Zahl von Blättern gleich, so hat der den Vorzug und wird gewinnen, der keine Rappusenblätter mehr übrig hat. Außerdem oder wenn Mehrere keine Rappusenblätter mehr übrig haben, theilen sie den Gewinn zu gleichen Theilen.

80.

Tipp.

Das unter dem Namen Tipp bekannte Spiel wird mit deutschen Karten gespielt. Es können 8, höchstens 9 Personen daran Theil nehmen.

Jeder Mitspieler bekömmt 3 Blätter, welche einzeln und links herum gegeben werden.

Der Gebende setzt eine beliebige Summe (die sich in drei gleiche Theile theilen läßt,) in den Spielteller und schlägt, wenn er jedem Spieler und sich selbst seine 3 Blätter gegeben hat, das darauf folgende Blatt auf, dessen Farbe Trumpf ist.

Wer sich wenigstens einen Stich zu machen getraut, tippt einigemal mit der Spitze eines Fingers auf den Tisch, oder sagt auch: ich tippe. Wer sich keinen Stich

zu machen getraut, legt seine Karten verdeckt in die Mitte des Spieltisches.

Niemand darf sich auf die vorbemerkte Art früher erklären, als bis die Reihe an ihn kömmt.

Ob man mit Wahrscheinlichkeit auf einen Stich rechnen könne, beruht nicht allein auf der Güte der Blätter, die man bekommen hat, sondern auch darauf mit, ob man das Ausspielen habe oder nicht. Es kömmt auch selbst darauf an, ob die Mitspieler zu wagen gewohnt sind, oder nur behutsam spielen.

Wer unter den Spielern die Vorhand hat, spielt das erste, wer den ersten Stich erhält das zweite und wer den zweiten Stich bekömmt, das dritte Blatt aus.

Die Regel ist, die ausgespielte Farbe muß bekannt werden. Ist dieß nicht die Trumpffarbe, so darf man also nur dann mit Trumpf stechen, wenn man diese Farbe nicht hat.

Es steht dem Ausspielenden in der Regel frei, ein Blatt zu spielen, welches er will. Nur in dem Falle, daß mehr als zwei getippt haben und er zwei Trümpfe besitzt, muß er Trumpf ausspielen.

Die Karten haben ihren natürlichen Werth, also ist das Daus die höchste, dann der König, der Ober, Unter, 10, 9 und 7.

Wer bloß den Trumpfkönig und eine schlechte Handkarte, z. B. einen andern König und eine 7 etwa hat, kann nicht mit Wahrscheinlichkeit auf einen Stich rech-

nen. Viel wahrscheinlicher ist es bei Trumpf-Ober und 10 und einem Dause in der Fehlfarbe, einen Stich zu bekommen. Auch bei zwei Däusern ohne Trumpf, oder bei einem besetzten König und einem kleinen Trumpfe kann man gewöhnlich auf einen Stich rechnen.

Wer einen Stich bekömmt, erhält dafür den dritten Theil dessen, was im Spielteller eingesetzt ist, wer zweie erhält, bekömmt zwei Drittheile, und wer alle 3 Stiche macht, erhält das Ganze.

Wer mitgegangen ist und keinen Stich erhält, ist Bête und muß so viel einsetzen, als in dem Spielteller gestanden hat. Der Einsatz steigt dann, weil der folgende Gebende auch wieder den ausgemachten Stamm setzen muß, auf noch einmal so hoch und so kann er auf das Zehn- und Mehrfache steigen, je nachdem oft hinter einander Bête werden, oder Mehrere auf einmal keinen Stich bekommen.

Tippt keiner der Mitspieler, so werden die Karten in der Regel eingeworfen und von neuem eingesetzt und gegeben. Der Gebende kann, wenn alle Mitspieler gepaßt haben, nur dann sagen ich tippe, wenn er einen Trumpf aufzuweisen hat. Er zieht dann den ganzen Einsatz ohne daß gespielt wird.

Hat nur einer der Spielenden, der nicht gegeben hat, getippt, so zieht er den Einsatz, auch wenn er keinen Trumpf hat.

Man spielt dieß Spiel auch so, daß, wenn nur der einfache Einsatz steht, Alle mitgehen müssen, wo dann natürlich mehrere Bête auf einmal entstehen.

Auch gestattet man zuweilen demjenigen, der die Trumpf-Sieben hat, daß er das aufgewählte bessere Trumpfblatt, selbst wenn es das Daus seyn sollte, mit seiner Sieben vertauschen könne, was man rauben nennt. Er muß dieß aber zugleich mit seiner Erklärung, daß er mittippe, thun.

Ferner nimmt man an, daß derjenige, der die ausgespielte Farbe nicht bekennen kann, jedenfalls Trumpf geben müsse, auch wenn der Vordermann schon mit einem höheren Blatte eingestochen haben sollte. Man schränkt dieß jedoch auch wohl nur auf den Fall ein, wenn bereits gestochen worden ist.

Endlich erlaubt man zuweilen, daß ein Passender die Karte eines andern Passenden an sich nehmen und auf dieselbe mitgehen könne.

Diese Grundsätze gelten aber nur dann, wenn man sie zuvor ausdrücklich genehmigt hat.

81.

Good Hope.

Dieses Spiel hat viel Aehnlichkeit mit dem vorigen und ist ursprünglich ein englisches.

Die Anzahl der Spielenden ist willkührlich, besonders wenn es mit der französischen Karte gespielt wird.

Jeder Spieler setzt eine gewisse Summe in den Spielteller. Nur der Gebende ist davon frei.

Das Kartengeben geschieht einzeln und links herum. Jeder bekömmt zwei Blätter.

Das Blatt, das nach dem Kartengeben oben aufliegt, wird aufgeschlagen und die Farbe desselben ist Trumpf.

Das Spiel selbst wird wie im Tipp gespielt. Die ausgespielte Farbe muß bekannt werden und nur wenn man sie nicht hat, kann man mit Trumpf einstechen. Die Blätter gelten nach ihrem natürlichen Werthe.

Ehe das Spiel beginnt, muß jeder erklären, ob er passen oder mitspielen wolle.

Wer sich mit seiner Karte nicht getraut einen Stich zu machen, legt sie in die Mitte des Tisches und sagt: Fear! (Furcht!).

Ist ein Blatt davon günstig, und will er es auf gut Glück wagen, ob er noch ein besseres dazu bekommen könne, so kann er sich ein neues Blatt dazu kaufen, wofür er den dritten Theil des Einsatzes, den ein jeder gegeben hat, erlegen muß. Dieß kann er so lange fortsetzen, als er will, oder auch die Karte gleich nach dem ersten unglücklichen Kaufe weglegen.

Sind beide Blätter schlecht, so kann er sich gegen Bezahlung von zwei Drittheilen der Einsatzsumme, zwei neue Blätter kaufen und auch dieß wiederholen.

Wer seine Karten nicht auf den bestimmten Platz ablegt, gibt damit zu erkennen, daß er am Spiele Antheil nimmt.

Wer sich einen Stich zu machen getraut, sagt: Hope! Hoffnung! und der, welcher beide zu machen denkt, sagt: Good Hope! Gute Hoffnung! Doch kann man auch mitspielen, ohne weder das eine noch das andere gesagt zu haben, hat aber auch dann weniger Gewinn und Verlust.

Der erste Spielende links nach dem Kartengeber, spielt das erste Blatt aus, und der, der den ersten Stich erhält, das zweite.

Wer beide Stiche macht, bekömmt 1) wenn er Good Hope gesagt hat, den ganzen Pot, 2) wenn er bloß Hope gesagt hat, die Hälfte desselben, und 3) wenn er ohne eine solche Erklärung mitspielte, ein Viertheil desselben.

Machen zwei Spielende die Stiche, so erhält jeder den Pot zur Hälfte, wenn beide Hope gesagt hatten. Hatte aber nur Einer Hope gesagt, so bekömmt dieser die Hälfte des Pots, der Andere nur ein Viertheil desselben. Das vierte Viertheil bleibt für das künftige Spiel stehen und wird mit dem neuen Zusatze ausgespielt.

Wer durch den Ausruf Good Hope beide Stiche zu machen versprach, aber nur einen macht, zahlt die

Hälfte des Pots zur Strafe, und macht er gar keinen, so zahlt er so viel als im Pot steht.

Wer durch Hope einen Stich zu machen versprach, aber keinen machte, zahlt die Hälfte des Pots.

Wer still mitspielte und keinen Stich erhielt, legt den vierten Theil des Pots zur Strafe ein.

Wer zwei Däuser oder Asse oder andere Bilder erhält, kann sich sogleich seinen Einsatz dreifach, und wer Zehnen, Neunen u. s. w. doppelt erhält, denselben doppelt aus dem Pot zahlen lassen und sich dann neue Karten kaufen, oder auch für dieses Mal ruhen.

Wenn nicht wenigstens zwei zu spielen sich erklären, so wird die Karte von neuem ausgetheilt und eingesetzt.

82.

Das Glücks-Rad.

Die Gesellschaft setzt sich um einen Tisch, in dessen Mitte ein Teller zum Einsatz der Marken gesetzt wird.

Von dem Teller aus wird nach jedem der Mitspieler zu, eine gerade Linie mit Kreide gezogen und diese wieder mit sechs Querstrichen versehen, so, daß das Ganze einem Rade gleicht.

Jeder bekömmt eine gewisse Zahl Marken, die er am Ende des Spieles berechnen muß und den Ueberschuß

nach dem zuvor festgesetzten Werthe der Marken bezahlt bekömmt, oder das Fehlende bezahlen muß.

Hierauf zieht jeder ein Blatt aus einer deutschen Karte und setzt so viel in den Pot, als das gezogene Blatt Werth hat. Man rechnet hier das Daus für 11, den König für 4, den Ober für 3, den Unter für 2, und jedes andere Blatt für so viel, als es Augen enthält.

Ist der Einsatz berichtigt, so würfelt man der Reihe nach mit zwei ordinären Würfeln. Wer so viel Augen wirft, als sein Blatt Werth hat, belegt den ersten Querstrich mit einer Marke. So wird bei jedem wiederholten Treffen immer ein Strich nach dem andern höher hinauf, besetzt und wer zuerst den obersten Strich zu besetzen im Stande ist, bekömmt den Pot.

Zuweilen spielt man auch so, daß diejenigen, welche bereits die fünfte Linie besetzt haben, ihren Einsatz zurückgezahlt bekommen.

XI.

Spiele im Freien.

Die meisten dieser Spiele dienen zur Bewegung und belustigen auch schon um deswillen, weil sich Erwachsene

dabei mehr wie bei andern Spielen in ihre Jugendjahre zurücksetzen müssen.

Außer den schon oben angegebenen Spielen (Spiele mit Bewegung) No. 58, 59, 60, 61, 62, 73, 74 und 75, sind besonders folgende Spiele im Freien sehr angenehm.

83.

Das Reifen = Werfen.

Man braucht hierzu zweierlei Instrumente, Reifen und Stöcke. Die Reifen müssen schwach und ungefähr etwas über eine halbe Elle im Durchmesser weit seyn. Des besseren Aussehens wegen umwickelt man sie mit doppelfarbigem Bande. Die Stöcke können einen Finger stark und gegen eine und halbe Elle lang seyn. Jeder Stecken dieser Art ist zum Spiele brauchbar, man hat aber auch eigends für dieses Spiel bestimmte Stöcke, nämlich solche, bei welchen sich, wie bei den altdeutschen Degen, über dem Angriffe ein Querstock befindet, der der Hand beim Auffangen des Reifens zum Schutze dienen kann.

Das Spiel selbst kann nur auf einem von Bäumen und Gesträuchen freien geräumigen Platze gespielt werden. Die Gesellschaft stellt sich in einem weiten Kreise, jeder ungefähr vierzig Schritte von dem andern. Je größer

der Platz ist, desto mehr Personen können an dem Spiele Theil nehmen, dessen Wesen nun darin besteht, daß jeder seinem Nachbar zur Rechten den Reifen mittelst des Stockes in einem hohen Bogen durch die Luft zuwirft, dieser denselben beim Herunterfallen und ehe er zur Erde kömmt, mit dem Stocke auffängt, dann wieder auf eben die Art seinem Nachbar zubringt und so fort immer im Kreise herum den zweiten, dritten, vierten Reifen ꝛc. weiter befördert.

Je mehr man Reifen hat, desto lebendiger ist das Spiel und desto schöner nimmt es sich aus, weil sich dann immer mehrere Reifen auf einmal in der Luft befinden. Doch dürfen nicht so viel Reifen genommen werden als Personen sind, sondern in der Regel nur halb so viel, als die Zahl der Spieler beträgt.

Das Zuwerfen der Reifen geschieht so: man hält den Reifen mit dem Daume und Zeigefinger der linken Hand etwas in die Höhe, legt den Stock inwendig an die entgegengesetzte obere Seite des Reifens an, so, daß der Druck des Stockes gegen das Anziehen mit der linken Hand wirkt. Hat man den Reifen so gefaßt, so öffnet man plötzlich die Finger, und der Reifen wird in die Luft geschnellt. Es erfordert nur eine kleine Uebung um die Reifen recht hoch im Bogen werfen zu können und einen je schöneren Bogen sie gehen, desto interessanter ist es, sie mit dem aufgehobenen Stocke ehe sie zur Erde fallen, aufzufangen.

34.

Das Topfschlagen.

Das Wesen dieses Spieles besteht darin, daß man bei verbundenen Augen aus einer gewissen Entfernung den Weg nach einem Topfe zu finden und diesen zu zerschlagen suchen muß.

Man stellt nämlich auf einem freien Platze einen Topf auf den platten Erdboden nieder. Ihm gegen über, in der Weite von ungefähr 20 Schritten, wird ein Stuhl oder sonst etwas gesetzt, was einen Anlehnungspunct abgeben kann. Von diesem Stuhle aus muß derjenige, dem die Augen verbunden sind, nach dem Topfe zugehen. Zum Schlagen wird ihm eine lange starke Stange, ein Dreschflegel u. dergl. gegeben.

Man erlaubt jedem, der dieß Kunststück versuchen will, zuvor die Entfernung des Topfes von dem Stuhle nach Schritten abzumessen und stellt ihn auch wenn ihm die Augen verbunden sind, mit dem Gesichte in gerader Richtung gegen den Topf. Allein ehe er die Reise antritt, muß er sich entweder noch dreimal umdrehen, oder auch nur, wenn er zuvor gesessen hat, ohne daß ihn jemand weiter richtet, vom Stuhle aufstehen, oder sich wenigstens dreimal um den Stuhl herumführen und dann erst nach dem Topfe zu richten lassen.

Ist dieß geschehen, so muß er nun nach dem Topfe zuschreiten und wenn er ihm nahe genug zu seyn glaubt, mit dem erhaltenen Instrumente nach demselben schlagen. Drei Schläge sind ihm nur verstattet, auch muß er diese von oben nach unten auf den Topf zu, nicht von der Seite, auf der Erde hinführen. Hat er dreimal fehlgeschlagen, so wird ihm das Tuch abzunehmen erlaubt und ein Anderer zu dem Versuche gelassen.

Das Spiel ist höchst angenehm. Schon bei dem Drehen vor dem Ausmarsche weicht man von der ersten Richtung ab und schlägt dann einen falschen Weg ein. Auch bei dem bloßen Aufstehen vom Stuhle geschieht dieß, weil man dabei selten Füße und Körper in gerader Stellung erhält. Selbst bei dem bloßen Ausschreiten nach gegebener geraden Richtung bleibt man selten auf dem geraden Wege. Man geht vorwärts, aber nach einer ganz andern Gegend. Schon dieß erregt Gelächter. Nun glaubt man sich am Ziele, schlägt herzhaft los, hört aber nur das Gelächter der Uebrigen, nicht den Ton, den die Zertrümmerung eines Topfes verursacht. Auch wenn man nahe an dem Topfe hingeschlagen haben sollte, verliert man, durch den Fehlschlag irre gemacht, die gute Richtung, man vergißt was man zuvor ausgerechnet hatte, dreht sich nun auf gutes Glück und fehlt dadurch noch mehr. Da steht man nun, nach abgerissenem Tuche, mit großen Augen, sucht den Topf, dessen Zertrümme-

rung man so sicher berechnet zu haben glaubte, findet ihn weit von sich und lacht selbst über die eigne Verirrung.

85.

Das Sacklaufen.

Man braucht hierzu lange leinene Säcke, in welche sich die Spielenden hineinstellen und die sie sich unter den Armen oder über den Schultern zusammen binden lassen.

So eingebunden, müssen die Spielenden versuchen von einem bestimmten Orte nach einem gewissen Ziele zu laufen.

Interessanter ist das Spiel, wenn man mehrere Säcke hat, so daß Mehrere auf einmal und um die Wette, wer das Ziel zuerst erreiche, laufen können.

Zur Ausführung dieses Spieles eignet sich eine Wiese am besten, weil man dann weicher fällt, das Fallen selbst aber hierbei nicht selten ist.

86.

Der Bildhauer.

Einer von der Gesellschaft stellt den Bildhauer, die andern seine Bildsäulen vor.

Der Bildhauer stellt diese in gerader Linie, jedoch in der Entfernung einiger Schritte neben einander, hier einen Jupiter, dort eine Juno, eine Venus, Grazie, Parze, einen Mars, Apollo, Hercules u. s. w. Der Platz eines jeden wird mit einem in die Erde gesteckten Stocke bezeichnet. Die Statüen stehen in verschiedenen Stellungen, die ihnen der Meister gibt, und unbeweglich. Der Meister geht den Schlägel (den Plumpsack) in der Hand an ihnen auf und ab, um an dieser oder jener etwas zu bessern, bis er endlich ruft: der Meister ist fort! Die Statüen werden hierauf plötzlich lebendig, springen von ihren Plätzen, und laufen über einen etwa 15 bis 20 Schritt von dem Orte ihrer Aufstellung auf der Erde gezogenen Strich. Hier bleiben sie so lange, bis der Meister wieder ruft: der Meister ist da. Nun eilen alle wieder zu ihren vorigen Plätzen und nehmen dieselben Stellungen wieder an. Wer am spätesten an seinem Platze anlangt, muß dreimal durch die Statüen im schlangenförmigen Kreise durchlaufen, während dem ihn der Meister mit Schlägen verfolgt. Nach vollendetem Laufe muß er die Stelle des Meisters vertreten.

87.

Der Treibball.

Zu diesem Spiele gehört ein freier Platz von glattem Boden. In der Mitte desselben macht man ein Loch

von der Größe eines kleinen Hutkopfes und im Umkreise um dasselbe so viel kleinere Löcher, als Spieler da sind, weniger eins. Diese Löcher können zwei und drei Schritte von einander entfernt seyn, wodurch sich ihre Entfernung vom großen Loche selbst bestimmt.

Jeder Spieler versieht sich hierauf mit einem ungefähr eine und eine halbe Elle langen, etwas starken Stocke und setzt diesen, die Hand auf denselben gestützt, in eins der kleineren Löcher.

Derjenige der Mitspieler, für den kein solches Loch übrig ist, steht außer dem Kreise und bekömmt einen gewöhnlichen, am besten jedoch einen etwas großen Ball. Diesen muß er mit seinem Stocke in das große Loch zu treiben suchen. Hat er den Ball in den Kreis gerollt, so darf er selbst in ihn hineintreten, aber noch hat er bei weitem nicht seinen Zweck erreicht und höchst selten erreicht er ihn. Denn jeder der Mitspieler sucht den Ball wieder zurück zu treiben und wenn dieser auch noch so nahe schon am Loche ist, bekömmt er plötzlich von einem Mitspieler einen Schlag, daß er weit aus dem Kreise wieder zurückrollt. Dem Spieler, der den Ball zu treiben hat, bleibt dann nichts übrig, als auf diejenigen Acht zu geben, welche den Ball aus dem Kreise herauszuschlagen versuchen und während sie dieß thun, seinen Stock in eins der von ihnen verlassenen kleinen Löcher zu stecken. Der Eigenthümer dieses Loches muß sodann des Treibenden Stelle einnehmen.

Wird der Ball in das Mittelloch gebracht, so muß jeder auf ein Zeichen, das der Treibende gibt, sein Loch verlassen und seinen Stock in irgend ein anderes zu stekken suchen. Auch der Treibende sucht dabei eins davon zu erhalten. Wer keins bekömmt, muß den Ball treiben.

Bei dem Treiben und Wegschlagen des Balles gelten folgende Regeln. Er darf nur mit den Stöcken, nie mit Händen oder Füßen berührt werden. Auch darf der Treibende den Ball vor dem Zurückschlagen nie durch Vorstellen eines Fußes, oder Vorhalten der Hände, sondern nur durch Vorsetzen des Stockes zu decken suchen. Hiermit kann er aber auch das Fortrollen seines Balles am besten befördern. Er gibt ihm nämlich immer nur einen kleinen Schlag auf einmal, so daß er nur so weit fortrollt, daß er den Ball nicht aus seiner Gewalt zu geben braucht, sondern gleich seinen Stock zum Schutze vorstellen und nachher wieder weiter treiben kann. Ist der Ball außer dem Kreise, so darf niemand von seinem Loche weggehen, um ihn noch weiter wegzuschlagen. Man darf ihn hier nur so weit verfolgen, als man ihn noch erreichen kann, wenn man den einen Fuß an sein Loch setzt.

Den Treibenden darf, wenn er einmal in den Kreis eingedrungen ist, niemand angreifen.

Auch darf niemand sein Loch durch Aufstellung seines Fußes schützen. Die Uebertretung dieser Regel macht ihn seines Loches verlustig.

88.

Das Ringwerfen.

Zu diesem Spiele gehört eine besondere Vorrichtung. Von Oben aus der Mitte eines 5 bis 6 Ellen etwa hohen Bogens herab, hängt man eine Schnur und an deren Ende einen metallenen Ring, der noch etwas größer als ein Laubthaler und so schwer ist, daß er die Schnur beim Fortwerfen bequem mit sich fortziehet. Diese Schnur muß mit dem Ringe ohne Anspannung bis zu einem nach oben zu gekrümmten, bis gegen 3 Finger breit langen Haken reichen, welcher etwa 3 bis 4 Ellen hoch, an einer dem Mittelpuncte des Bogens gegen über stehenden Säule befestigt ist.

Das Spiel besteht nun darin, den Ring so zu werfen, daß er auf dem Haken hängen bleibt.

Dazu wird er mit den Fingern so fortgeworfen, daß er durch die Luft einen Bogen beschreibt, der neben dem Haken aufsteigt und sich über demselben endigt, so daß der Ring beim Zurückfallen darauf hängen bleibt.

Gewöhnlich spielt man dieß Spiel so, daß jeder Mitspieler 24 Würfe in 6 Gängen jeden zu 4 Würfen zu thun hat. — Nach jedem Gange kommt ein anderer Mitspieler an den Wurf. So vielmal der Ring in jedem Gange hängen bleibt, so viel Points werden dem Spieler gut geschrieben; bleibt aber der Ring alle viermal

hinter einander hängen, so gibt dieß 8 Points. Nach geendigten 6 Gängen werden die Points gezählt und je nachdem es ausgemacht worden ist, bezahlt.

In Gärten können die zu diesem Spiele nöthigen Vorrichtungen sehr leicht gemacht werden. Man kann sie aber auch in Zimmern haben, wo dann die Schnur von der Decke herab gehangen und der Haken in der Wand gegen über angebracht wird.

89.

Der Stoßvogel.

Dieß Spiel ist der Hauptsache nach ganz das nämliche, wie das vorhergehende, nur daß man statt eines Ringes, einen mit Blei ausgegossenen kleinen Vogel mit einem metallenen Schnabel an der Schnur hängen und statt des Hakens, einen hölzernen, wie beim Vogelschießen gewöhnlichen Vogel, oder eine Scheibe aufgesteckt hat, nach welchen man den an der Schnur hängenden Stoßvogel abschickt. Auch wird hier der Vogel nicht eigentlich geworfen, sondern nur dadurch, daß man ihn erst unter dem Puncte, wo die Schnur, an der er hängt, angemacht ist, zurückzieht und ihn dadurch in Schwung bringt, der ihn bis zu dem Zielpuncte führt. Es kommt dabei vorzüglich darauf an, den Vogel in gerader Linie dem Zielpuncte

gegen über zurück zu ziehen und ihn ohne seine Richtung dabei zu verändern, fahren zu lassen.

90.

Das Stachelwerfen.

Zu diesem Spiele ist zuerst ein eisernes Instrument nöthig, das aus einer 6 bis 8 Zoll langen Stange besteht, welche unten so zugespitzt ist, daß sie durch den Fall selbst in einem Brete stecken bleibt und oben einen Knopf von der Größe eines Spielballes hat. Außer diesem Instrumente, welches in Rußland, wo sich das Spiel herschreibt, Swayka heißt, braucht man noch 6 eiserne Ringe, deren kleinster 1 und $\frac{1}{2}$ Zoll im Durchmesser hält und so fort immer um einen halben Zoll größer bis zu 6 Zoll im Durchmesser.

Diese Ringe werden, wie sie der Größe nach auf einander folgen, und zwar jeder in der Entfernung einer Elle von dem andern, auf einem freien Platze auf die Erde gelegt, um jenes Instrument im Stehen und ohne sich zu bücken, innerhalb dieser Ringe in die Erde zu werfen.

Der Anfang muß bei dem kleinsten Ringe gemacht und von diesem zu den größeren fortgegangen werden.

Jedem Spieler werden zwei Fehlwürfe nachgesehen.

Wer zum dritten Male hinter einander fehlwirft, muß das Werfen seinem Nachfolger überlassen. Wer aber so in die Ringe trifft, daß das Instrument stecken bleibt, kann fortwerfen bis er durch alle Ringe geworfen hat. Demjenigen, dem dieß gelungen ist, müssen die Uebrigen der Reihe nach das Instrument von der Erde wieder zureichen.

91.

Kegelspiele.

Außer den Kegelspielen auf den bekannten Kegeltischen, wo man die Kegel entweder durch Kugeln, die man mittelst eines Stoßinstrumentes durch eine bedeckte an dem Rande des Tisches herumgehende Bahn schickt, oder durch einen Kreisel wirft, den man an der, den Kegeln entgegengesetzten Seite abzieht, hat man besonders folgende:

I) Das Kegelschieben.

Es gehört hierzu eine vier bis fünf und zwanzig Ellen lange und etwa zwei bis dritthalb Ellen breite Kegelbahn. Sie muß am Anfange, ungefähr 3 Ellen lang, mit Bretern belegt seyn, dessen mittelstes jedoch noch um einige Ellen weiter hinausgeht, als die übrigen. Am Ende derselben befindet sich ein in den

Boden eingesenktes hölzernes Viereck, auf welchem neun Kegel, davon der mittelste etwas größer ist und König heißt, aufgestellt werden. Dieses Viereck, das man auch das Leg nennt, muß aber so gestellt seyn, daß bloß eine Spitze und nicht eine breite Seite desselben nach dem Wurfbrete zu gerichtet ist. Hinter demselben, etwa in der Entfernung von 1 und ½ Elle schließt sich die Bahn mit einer etwas hohen Wand, um das Fortspringen der Kugeln zu verhindern. Zur Seite der Bahn muß eine schräg herunter laufende Rinne geführt seyn, in welcher die herausgeschobenen Kugeln den Spielern wieder zugekollert werden können.

Das Spiel selbst ist folgendes. Jedem Spieler wird (auf einer Tafel) eine gewisse Zahl Points (gewöhnlich 24 oder 30) als eine Schuld angeschrieben und in jedem Spiele müssen dann in der Regel so viel Kegel geschoben werden, als so viel Points Allen zusammen angeschrieben worden sind *). Wären also z. B. 6 Spieler und jedem 24 Points angeschrieben worden, so würden 6 Mal 24, oder 144 Kegel in dem Spiele geschoben werden müssen. Es wird hierbei angenommen, daß ein jeder schuldig sey, die ihm angeschriebene Zahl abzuschie-

*) Die Ausnahme macht die weiter unten erwähnte eigne Werthbestimmung einer Methode, des einzeln gefallenen Königs, oder Eckkegels u. s. w.

ben, daher ihm denn auch nach jedem Mal Schieben die Zahl der gemachten Kegel davon abgeschrieben wird. Wer nun nach und nach durch mehrere Würfe die angeschriebenen Points getilgt hat, dem werden alle über diese Zahl gemachten Kegel gut geschrieben und von den übrigen Spielern, welche ihre Zahl noch nicht geschoben haben, nach dem deshalb festgesetzten Preise bezahlt.

Bei diesem Spiele muß übrigens ein Rechnungsführer seyn, der einem Jeden nach Beschaffenheit seines Wurfes anschreibt und insbesondere am Ende des Spieles Acht hat, daß nicht mehr Kegel geschoben werden, als noch von der Schuld aller Mitglieder zusammengenommen, im Rückstande sind. Die zusammengerechnete Zahl der von den Spielern noch nicht abgeschobenen Points muß der zusammengerechneten Zahl der von andern Spielern zu ihrem Gewinn geschobenen Kegel vollkommen gleich seyn. Denn jeder diesem Verhältniß entgegen nicht geworfene Kegel, würde bei der Berechnung ein Plus verursachen, das keinem Gewinner zufallen könnte, weil ihn keiner getroffen hätte. Umgekehrt, würde jeder über jenes Verhältniß gefallene Kegel ein Deficit verursachen, weil er niemanden als Schuld angerechnet werden kann. Die Schwierigkeit ist hierbei, durch den letzten Wurf jene Gleichheit herauszubringen, d. i. das Spiel auszumachen. Wenn z. B. der Spieler A 4, der B 5 und der C 6 Kegel gut geschrieben oder plus hat, dagegen aber D 3, E 6 und F 7, minus hat, so, daß hier 16 minus

und dort 15 plus sind; so darf derjenige, an welchem die Reihe des Schiebens ist, nur noch einen Kegel machen, oder es wird ihm jeder, den er mehr wirft, von der Zahl seiner gemachten Kegel abgezogen.

Man beobachtet übrigens folgende Regeln bei diesem Spiele.

1) Die Ordnung, in welcher die Spieler auf einander schieben sollen, wird durch das Loos, oder durch die meisten, oder wenigsten getroffenen Kegel bestimmt. Wer in dem einen Spiele den letzten Kegel geschoben, oder ausgemacht hat, wird bei dem folgenden Spiele der Erste. Die Ordnung der Uebrigen bleibt so, daß der Vordermann desjenigen, der ein Spiel ausmacht, in dem folgenden Spiele jedesmal der letzte wird.

2) Im Anfange des Spieles läßt man jeden Spieler, so wie ihn die Reihe trift, dreimal hinter einander schieben. Haben die Spieler auf diese Art die Reihe durch geschoben, so schiebt jeder nur einmal, weil sonst die Ersteren auf Kosten der Letzteren gewinnen würden. Doch gestattet man zuweilen, daß jeder Spieler, wenn er das zweite Mal an die Reihe kömmt, noch zweimal schieben dürfe und das einzelne Schieben erst mit dem folgenden Rennen angehe.

3) Jede Kugel, welche gültig seyn soll, muß beim Hinausschieben auf das Wurfbret oder wenigstens vor dessen Ende aufgesetzt werden. Wirft man sie über dieß Bret hinaus sogleich in den Sand, (was man einen

Sandhasen nennt,) so gelten die gefallenen Kegel nichts und der Schiebende wird mit einem Point Verlust bestraft. Dagegen ist der Wurf noch gültig, wenn er noch vor dem Ende dieses Bretes in dem Sande daneben aufgesetzt wird.

4) Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, oder liegt ein Kegel schon, noch ehe sie an den Stand der Kegel kömmt, so darf noch einmal geworfen werden.

5) Läuft die Kugel auf der einen oder der andern Seite der Kegel vorbei, oder durch die erste Gasse der Kegel von den Seitenbretern aus gerechnet, so nennt man dieß ein Loch und bestraft es mit 1 Point.

6) Geht die Kugel durch eine der mittelsten Gassen, die zu beiden Seiten des Königes sind, ohne einen Kegel zu werfen, so heißt dieß eine Methode, welche wegen des regelmäßigen Wurfes der Kugel, den sie voraussetzt, mit 2 Points Gewinn angeschrieben wird. Beim Ausmachen wird sie jedoch nur dann gut geschrieben, wenn noch mehr als zwei Kegel zu schieben sind, im Gegentheile als Null und mithin weder zum Verlust noch zum Gewinn gerechnet.

7) Ist die Kugel so schwach, daß sie entweder die Kegel nicht erreicht, oder in denselben liegen bleibt, ohne einen umzuwerfen, so hat der Spieler 1 Point Verlust.

8) Wird die Kugel so stark geworfen, daß sie aus der Bahn herausspringt, oder daß sie einen Sprung über die

Kegel macht, so hat der Spieler diese Kugel verloren, jedoch ohne weitere Strafe.

9) Prallt die Kugel nach einem starken Wurfe nochmals in die Kegel zurück, so werden die rückwärts geschlagenen Kegel niemals gezählt.

10) Prellt die Kugel einen Kegel so vom Leg weg, daß er außer demselben wieder steht, so wird er für geworfen gerechnet. Bleibt aber ein solcher Kegel noch innerhalb des Leges stehen, so wird er als nicht getroffen angesehen.

11) Der König, einzeln geschoben, gilt jedesmal 3 Points.

12) Der vorderste Eckkegel gilt, wenn er allein geschoben wird, in der Regel 2 Points. Bei dem Ausmachen aber wird er 2 oder 1 Point gerechnet, je nachdem bei dem Ausmachen noch mehr als ein Kegel zu schieben sind, oder nicht.

13) In Rücksicht der Bezahlung für die sogenannten Honneurs werden nicht überall gleiche Grundsätze befolgt.

An einigen Orten zählt man 4 Fälle zu den Honneurs, nämlich, wenn 7, 8, 8 um den König und 9 Kegel geschoben werden. An andern rechnet man nur die drei letzten zu den Honneurs und dieß ist das Richtigere.

An einigen Orten löscht derjenige, der 7 Kegel schiebt, sein Debet (alle Kegel, die er noch im Stamme hat,)

und erhält 7 gut. Schiebt jemand 8 so ist es eben so, und er erhält 16 gut. Werden 8 um den König oder alle 9 geworfen, so ist das Spiel geendigt und der Werfer erhält alle Kegel gut, welche die übrigen Spieler noch im Stamme haben. — An andern Orten werden für 8 geschobene Kegel 12, für 8 um den König 16, und für alle 9, 24 Points gutgeschrieben und diese einem jeden Spieler angerechnet. Allein beide Arten der Berechnung sind unzweckmäßig. Denn in jenem Falle kann der Wurf von 9 Kegeln, oder 8 um den König, wenn er erst am Ende des Spieles geschieht, wo nur Wenige noch etwas im Stamme haben, unverhältnißmäßig schlecht belohnt werden und im zweiten Falle kann sich die Zahl von 12, 16 oder 24 Points unter die Spieler gar nicht theilen lassen. Das Zweckmäßigste scheint daher zu seyn, daß jedem, der ein sogenanntes Honneur schiebt, die Zahl der geschobenen Kegel gutgeschrieben, außerdem aber noch von jedem Spieler ohne Unterschied 1, 2 oder 3 Points besonders bezahlt werden, je nachdem 8 oder 8 um den König, oder alle 9 geschoben worden sind.

14) In Rücksicht des Ausmachens hat man ebenfalls verschiedene Grundsätze. Man läßt das Spiel entweder rein ausmachen, oder nicht.

Rein ausmachen nennt man, wenn die noch im Rückstande befindlichen Kegel bis auf den Letzten pünctlich abgeschoben werden müssen. Ist dieß beliebt worden, so darf keiner bei den letzten Würfen mehr schieben, als

noch Kegel im Rückstande sind. Jeder über die noch rückständige Zahl geworfene Kegel wird dann dem Schiebenden zu seinem Rückstande zu = oder wenn er bereits plus hat, von diesem abgeschrieben. Weil es aber schwer ist, gerade eine bestimmte Zahl von Kegeln zu schieben, so hat man noch das sogenannte Ueberhalten eingeführt. Wenn nämlich beim Ausmachen gerade nur noch 3, 4 oder 5 Kegel zu schieben sind, so werden die mehr geschobenen Kegel jedesmal dem Nachfolger des Schiebenden zur Last geschrieben und dieser hat dann nur den Vortheil, daß er dadurch einen vollen Wurf erhält. Auch muß ihm der Schiebende, wenn dieser wirklich die richtige Zahl treffen sollte, für das Risico, dem er dabei unterworfen war, 1 Point abgeben. Bei 2 und 6 Kegeln wird nicht übergehalten.

Braucht nicht rein ausgemacht zu werden, so wird das Spiel beendigt, wenn auch ein Kegel über oder unter die noch rückständige Zahl geworfen wird.

15) Das Pansa ist bloß ein Zusatz bei dem gewöhnlichen Kegelschieben. Die Gesellschaft muß sich, wenn es gelten soll, ausdrücklich darüber vereinigt haben.

Pansa heißt nämlich eine gewisse Zahl von Kegeln, die, so oft sie mit einem Wurfe geschoben wird, besonders bezahlt wird.

Diese Zahl kann jedoch nur 5, 6 oder 7 seyn.

Man bestimmt sie entweder nach Belieben, oder nach der Zahl der Kegel, die von dem Ersten in zwei

Würfen geschoben werden. Wer in zwei Würfen nicht wenigstens fünf Kegel trift, verliert das Recht der Erste zu seyn, das dann auf den Nachfolgenden übergeht. Wer bei diesem Schieben mehr als 7 Kegel trift, hat das Recht noch zweimal den Versuch zu machen ein Pansa zu bestimmen. Ist es ihm aber auch hier nicht gelungen entweder 5, 6, oder 7 in zwei Würfen zu schieben, so gilt dasselbe als wenn er gleich das erstemal unter 5 geschoben hätte.

So oft jemand die Zahl des Pansa auf einen Wurf im Spiele schiebt, so oft wird dieß von jedem Spieler mit 1 Point belohnt, der Wurf selbst aber nicht zu den regelmäßigen gerechnet. Wer daher Pansa schiebt, bekommt die getroffene Zahl der Kegel nicht angeschrieben, hat aber dann seinen regelmäßigen Wurf außerdem noch frei.

II) Das Kegelwerfen.

Dieß Spiel erfordert keine eigne Bahn. Jeder freie Platz, wo nur ein Stand für die 9 Kegel geebnet ist, ist dazu tüchtig.

Die Kegel können von der gewöhnlichen Art, aber auch etwas größer seyn. Man stellt sie jedoch weitläuftiger, als bei dem Kegelschieben, so, daß die beiden äußersten Kegel einer Seite wohl zwei bis drei Ellen von einander entfernt stehen.

Die Kugeln können ebenfalls von der gewöhnlichen

Art seyn, doch ist es besser hier Kugeln zu nehmen, welche auf der einen Seite eine Vertiefung oder Loch für den Daumen, und ein größeres auf der andern Seite zum Einlegen der übrigen 4 Finger haben.

Mittelst dieser Löcher faßt der Spieler die Kugel fest und wirft sie von einem bestimmten Platze in einem gestreckten Bogen nach den Kegeln. Hierbei hat er nicht nur darauf zu sehen, einen oder mehr Kegel zu treffen, sondern auch darauf, daß sich die Kugel nicht zu weit von den Kegeln entferne. Denn von dem Orte aus, wo die geworfene Kugel liegen bleibt, muß er nun, nachdem die geworfenen Kegel wieder aufgesetzt sind, zum zweiten Male nach den Kegeln werfen. Je näher er also jetzt zu stehen kommt, desto vortheilhafter ist es für ihn. Er muß nun die Wirkungen der möglichen Richtungen des Wurfes gegen die Kegel berechnen und so werfen, daß die getroffenen Kegel in ihrem Falle so viel als möglich von den andern mitnehmen.

So macht es, der verloosten Reihe nach, jeder Spieler und derjenige, welcher in seinen zwei Würfen die meisten Kegel trift, erhält diejenigen von jedem Mitspieler bezahlt, die er mehr als dieser machte.

Der Gewinner thut beim neuangehenden Spiele nicht nur den ersten Wurf, sondern er bestimmt auch den Ort, aus welchem jeder Spieler seine erste Kugel abwerfen muß.

Um das Spiel zu verlängern, kann man auch die

Berechnungs = Art des Kegelschiebens anwenden und so das Ende vom Spiele auf das Abwerfen einer einem jeden angeschriebenen gewissen Zahl von Kegeln setzen.

III) Das Ecken.

Die Kegel werden hier auf ein in der Kegelbahn gewöhnliches Leg aufgesetzt.

Jeder Spieler stellt sich unmittelbar an das Leg und schiebt der Reihe nach einmal mit der Kugel unter die Kegel. Die geworfenen Kegel werden nicht wieder aufgesetzt, sondern bleiben an dem Orte, wohin sie gefallen sind liegen. Selbst die Kugeln müssen, bis der Inhaber wieder an den Wurf kömmt, liegen bleiben. Wer den letzten Kegel wirft, hat den Einsatz gewonnen.

Der Spieler muß daher danach trachten, nur so viel Kegel zu werfen, daß der oder die Nachfolger mit ihren Würfen nicht leicht alle noch übrige Kegel treffen können, sondern noch 1 oder 2 für ihn stehen bleiben, wenn er wieder an das Werfen kömmt.

Findet es ein Spieler vortheilhaft nur 1 Kegel zu werfen, so steht es ihm frei diesen mit dem Fuße, oder mit der Kugel, die er in der Hand behalten kann, umzustoßen.

Die Hauptsache bei dem Spiele ist nun, die Kegel nach und nach so zu werfen, daß bloß drei Kegel auf den drei Ecken des Legs stehen bleiben. Sie alle drei mit einem Wurfe zu treffen, erfordert eine eigne Ge=

schicklichkeit und Uebung. Trift man sie nicht, so hat der Nachfolger unabänderlich das Spiel gewonnen, weil es gar keine Kunst erfordert, auch nur 2 Kegel mit einem Male zu treffen.

Aber geschickte Spieler treffen auch recht gut mit einem Wurfe die drei Eckkegel. Dabei müssen sie die Kugel an den vordersten Eckkegel anlegen, so, daß dieser von der Seite springt und entweder unmittelbar, oder durch Anstoßen und Fortrücken eines schon liegenden Kegels oder Kugel, den Seiten-Eckkegel trift, die gerade fortgehende Kugel aber den gegen über stehenden hintern Eckkegel umwirft. Gewissermaßen sind hier dieselben Berechnungen über die möglichen Wirkungen der berührten Kegel auf andere zu machen, wie im Billard über die Wirkungen, welche das Antreffen an eine oder die andere Kugel auf ihren Gang hat. Ob die Kegel also unmittelbar durch die Kugel, oder nur mittelbar durch andere in Bewegung gesetzte Kegel umgeworfen werden, ist einerlei. Nur der erste Gegenstand, den die fallende Kugel berührt, muß ein stehender Kegel seyn.

So uninteressant dieses Spiel einem ungeübten Spieler scheinen wird, so interessant ist es dem geübten.

Höchstens können nur drei Personen auf einmal an dem Spiele Theil nehmen.

Wer gewonnen hat, muß im nächsten Spiele zuerst werfen.

Anmerkung.

Noch gehörte eigentlich das Vogel- Scheiben- und Stern- Schießen hierher. Allein die Regeln, die hierbei beobachtet werden, sind zu einfach und zu bekannt, als daß es nöthig schiene, hier etwas besonderes zu bemerken. Ueber das Scheibenschießen gibt es eine besondere Anweisung, die den Titel führt: Unterricht im Scheibenschießen m. Kpf. von J. H. Mayer. Manheim 1803.

Andere gesellschaftliche Belustigungen.

I.

Räthselhafte Aufgaben.

Man kann die Belustigungen durch räthselhafte Aufgaben, wie bei den Griechen, mit dem Namen Griphen belegen. Denn Griphus hieß ein Netz und die zum Scherz aufgeworfenen räthselhaften Aufgaben sind verfänglich und verwirren den, an den sie gerichtet werden, gleichsam wie in einem Netze.

I.

Eigentliche Räthsel.

Ein Räthsel ist eine entfernte oder blos bildliche Beschreibung gewisser Merkmale eines Gegenstandes, aus

welcher derselbe errathen werden kann. Das Räthsel bezicht sich allemal auf die Eigenschaft der Sache selbst, nicht auf ihren Namen. Es wird meist fragend gegeben und wird um so interessanter, je zweideutigere und einander widersprechende Merkmase der Gegenstände es angibt, z. B. bei dem bekannten: Was wird größer je mehr man davon nimmt, und kleiner, je mehr man dazu thut? nämlich das Loch.

Räthsel aus dem Stegreife zu machen, ist schwer. Man muß sich daher, um damit in Gesellschaft zu unterhalten, eine Sammlung interessanter Räthsel anlegen.

2.

Sylben-Räthsel, oder Charaden.

Charaden sind solche Räthsel, wo ein Wort durch eine unbestimmte, bloß auf die Gattung sich beziehende Beschreibung der Bedeutung der einzelnen Sylben desselben und des Ganzen angedeutet wird. Sie setzen stets mehrsylbige Worte voraus, deren einzelne Sylben an und für sich eine Bedeutung haben. Dieß ist bei zusammengesetzten Worten am häufigsten der Fall, z. B. Baumöl, Kleinmuth, Sandbank, Hofrath, Busenstreif, Haarnadel, Himmelsbraut, Morgenroth u. s. w. Oft bezeichnet die eine Sylbe einen wirklichen Gegenstand, die andere einen Buchstaben z. B. heute, Ostern, gelinde, sauer u. s. w. Wenn man eine Charade aufgibt, muß

man zuerst die Zahl der Sylben angeben. Bei der Beschreibung selbst hat man alle mögliche Freiheit und kann von der einfachsten Angabe durch alle Grade des scheinbar Sonderbaren bis zum scheinbar Unglaublichen fortgehen. Aber man darf dabei der Wahrheit nicht zu nahe treten und muß bei den Beschreibungen der einzelnen Sylben Begriffe angeben, wodurch die Gattung oder Art im Allgemeinen, doch auf eine so beschränkte Art bezeichnet wird, daß es noch möglich bleibt, den Gegenstand zu finden, den die Sylbe ausdrückt. Z. B. 1) Ein dreisylbiges Wort. Die erste Sylbe bedeutet etwas, wonach sich der Seefahrer sehnt, die zwei letzten etwas, womit man häufig spielt: das Ganze ist ein Grundriß des ersten. 2) Ein dreisylbiges Wort. Mit der ersten kann man binden, mit den andern beiden stechen; das Ganze gehört in die Hände des Frauenzimmers. 3) Zwey Sylben. Die erste ist etwas Gebornes, was weder lebt, noch todt ist, die zweite ist bei Ueberschwemmungen sehr nützlich, das Ganze ist eine Art Anverwandten. 4) Vier Sylben. Die beiden ersten legt man in die beiden zweiten, und wer dieß thut, ist das Ganze. — Die Auflösung ist von No. 1. Landkarte, von No. 2. Stricknadel, von No. 3. Eidam, von No. 4. Todtengräber.

Man hat insbesondere in den neueren Zeiten ungemein viel Charaden in Prosa und Versen gefertigt und gedruckt gesammelt. Allein es ist noch weit unterhalten-

der, wenn sie von der Gesellschaft auf der Stelle erfunden und gegeben werden. Es lassen sich hierbei Vorfälle, die der Gesellschaft Freude gemacht, Gegenstände aus den nächsten Umgebungen, Namen interessanter Personen u. dergl. zum Gegenstande wählen, oder doch den Beschreibungen einverleiben und dadurch die scherzhaften Wirkungen der Aufgaben um ein Großes vermehren.

3.

Buchstaben-Räthsel. (Logogriphen — Anagramme).

Buchstaben-Räthsel können entweder Logogriphen oder Anagramme seyn. Bei beiden beschränkt sich die Beschreibung bloß auf die Buchstaben, welche das Wort, das man meint, enthält.

Logogriphen heißen diejenigen Räthsel, wo man verschiedene Buchstaben angibt, um dem Worte, je nachdem man den einen oder den andern dieser Buchstaben nimmt, eine verschiedene Bedeutung zu geben. Nicht allemal bemerkt man zugleich, welchen Platz der Buchstabe einnehmen solle, ob vorn oder hinten, in der Mitte oder in der einen oder der andern Sylbe. Als Beyspiele können die bekannten Verse dienen:

1) Mit dem a dem Krieger beschwerlich,
Mit dem e nach Bösen begehrlich,

Mit dem i offen und ehrlich,
Mit dem u dem Wandrer gefährlich.
2) Mit dem L bin ich schwer zu tragen,
Mit R entfliehn des Müden Plagen,
Mit M bin ich hoch auf dem Wasser,
Mit G bin ich der Feindschaft Hasser.

Die Auflösung von No. 1. ist Schlacht, Schlecht, Schlicht und Schlucht: und von No. 2. Last, Rast, Mast und Gast.

Anagramme heißen besonders solche Buchstaben-Räthsel, bei welchen man ein Wort dadurch beschreibt, daß man die verschiedene Bedeutung angibt, die es hat, wenn gewisse Buchstaben desselben weggelassen werden: z. B.

Nimmst du mich ganz, so beschatte ich die halbe Welt: (Nacht):
Nimmst du mir Kopf und Schwanz, so bleibt von mir nichts, als ein Seufzer (N)ach(t).

oder:

Zwey Sylben. Schneide vom Ganzen den letzten Buchstaben ab, so ist der Rest etwas, was der Aberglaube sonst verbrannte; setze ihn hinzu: so ist es ein Futter für die Pferde. (Hexe — Hexel).

Eine Sylbe. Ganz genommen, enthält sie den Namen eines sehr nützlichen Gewächses; schneidet man den ersten Buchstaben davon weg, so enthält sie den Namen eines sehr beliebten Fisches (Flachs — Lachs).

4.

Gleichnamige Wörter-Räthsel. (Homonymen).

Homonymen heißen solche Räthsel, bei welchen man das gedachte Wort aus der Angabe der verschiedenen Bedeutungen errathen läßt, die es an sich haben kann. Es gehören daher solche Worte dazu, welche eine mehrfache Bedeutung haben, wie oben S. 21 angegeben sind. Z. B.

Zwei Sylben. Das erste ist ein Ochse, das zweite ist ein Ochse und das Ganze ist ein Ochse. (Rindvieh).

Drei Sylben. Mein erstes ist ein Hund, mein letztes ist ein Junge, mein Ganzes ist kein Hundejunge, doch ärger noch als Hundejunge. (Spitzbube).

5.

Palindromen.

Palindromen werden diejenigen Räthsel genannt, bei welchen der verschiedene Sinn eines Wortes angegeben wird, je nachdem man es von vorn oder von hinten liest. Gewöhnlich sind nur einsylbige Wörter hierzu geeignet, wie Zier und Reiz; oder das bekannte von Gras und Sarg:

Von vorn gelesen liebt mich jeder, von hinten gelesen flieht mich jeder;
Von vorn gelesen deck ich die Erde, von hinten gelesen deckt mich die Erde;
Von vorn gelesen deck ich Alle, von hinten gelesen, deck' ich Einen.

6.

Räthsel durch Pantomime.

Die Sache läuft bei den Räthseln durch Pantomime mehr auf den Scherz hinaus, als bei irgend einer Art Räthsel. Denn mit der Wahl der Zeichen zur Andeutung des Sinnes der gewählten Worte oder Gegenstände nimmt man es nicht so genau. Man vermeidet das Zweckmäßige und Richtige und wählt absichtlich eine caricaturmäßige Darstellung, oder eine widernatürliche Bezeichnung, um die Sache nur recht auffallend lächerlich anzugeben, z. B. wenn man an die Nath eines Kleides eine Uhr hält, um das Wort Natur damit auszudrükken; oder an die Thüre leckt um das Wort Lectüre zu bezeichnen, oder Isaak mit einem J auf einem Sacke, Jonas mit zwei Buchstaben durch Jo und einen Tropfen daneben schreibt u. s. w. Die meisten der zusammengesetzten Worte lassen sich hierzu benutzen, z. B. Landsturm, Galathe, Wasserfall, Stricknadel, Strickstrumpf, Pudermantel, Baumöl, Sandbank, Gerstenkorn, Seifenzäpfchen u. dergl. m.

7.

Wie kann man aus einem Kreuze Steine ausbrechen, ohne daß sich die Zahl derselben vermindert?

Wer diese Frage aufwirft, legt von ein- und zwanzig Geld- oder andern Stücken ein Kreuz auf den Tisch und erzählt dabei ungefähr folgende Geschichte.

„In einem Kloster gab es allerhand Schmuck als Inventarium. Es trat aber eine Zeit ein, zu der die Nonnen etwas leichtsinnig wurden, aus dem Schmucke Edelsteine ausbrachen und verkauften. Die Aebtissin, die dieß erfuhr und sich Gelegenheit verschaffen wollte, es gleich übersehen zu können, wenn ein Edelstein ausgebrochen war, ließ insbesondere 21 Edelsteine von vorzüglichem Werthe so in ein Kreuz fassen, daß man allemal eilf Steine zählen konnte, man mochte nun die mitlere Reihe Steine hinauf oder herunter, oder von dem untersten Steine bis in die Mitte und von da nach der einen oder der andern Seite zählen. Es wurden daher eilf Steine die Länge herunter gefaßt und fünfe wurden rechts und links zur Seite des mittelsten eingesetzt. — Die Nonnen erfanden aber doch ein Mittel zwei Steine aus dem Kreuze auszubrechen, ohne daß man einen derselben vermißte, denn immer noch fand man die Zahl eilf, man mochte die Hauptreihe

hinauf, oder von dem untersten Steine bis in die Mitte und von da bis an den letzten Stein der Seitenreihe zählen."

Wie fingen sie dieses an? —

Die Auflösung ist: sie brachen drei Steine aus, nämlich den obersten und die beiden letzten Seitensteine und ließen einen von diesen drei Steinen wieder unter den letzten Stein in der Hauptreihe einsetzen. So kann man wieder zählen wie zuvor, und wird stets die Zahl eilf erhalten.

Man kann dieß Stück auch noch auf folgende Art erzählen.

Einem Juden wird ein mit guten Steinen besetztes Kreuz verpfändet. Die Zahl der Steine ist 25 und das Kreuz so gefaßt, daß oben im Kopfe 1 und in jedem Arme und Fuße 8 Steine enthalten sind, nämlich:

1
8 ✝ 8
8

In der Beschreibung des Kreuzes vergißt man die Zahl 25 namentlich auszusprechen und sagt bloß: das Kreuz enthalte, wenn man die Steine vom Kopf bis zum Fuß, oder vom Kopf bis zum Ende des rechten und eben so von da bis zum Ende des linken Armes zähle, jedesmal 9 Steine. — Der Jude überlegt sich die Sache und wird gewahr, daß er zwei Steine ausbrechen und den-

noch das Kreuz der Beschreibung gemäß zurückgeben könne, nämlich wenn er aus jedem Arme sowohl als aus dem Fuße des Kreuzes einen Stein ausbrechen und statt einem Steine im Kopfe, zwei einsetzen lasse, also:

2
7 + 7
7

Er zeigt hierauf das Kreuz seinen Glaubensgenossen. Einer derselben macht ihm bemerklich, daß er ohne die Beschreibung des Kreuzes unpassend zu machen, füglich zwei Steine ausbrechen könne. Er thut dieß (nach der folgenden Zeichnung a). Er zeigt das Kreuz weiter und erhält von einem Zweiten wiederum den Rath, zwei Steine auszubrechen. Als er dieß (nach Fig. b) gethan, räth ihm ein Dritter dasselbe, und so ein Vierter, ein Fünfter und Sechster. Er thut nach eines jeden Rath nach Fig. c d e und f, und hat zuletzt 14 Steine ausgebrochen, behält aber doch immer das Kreuz in einem der Beschreibung gemäßen Zustande.

a	b	c	d	e	f
3 6 + 6 6	4 5 + 5 5	5 4 + 4 4	6 3 + 3 3	7 2 + 2 2	8 1 + 1 1

8.

Nonnenlist.

Eine Aebtissin hatte erfahren, daß ihre Nonnen öfters des Nachts Besuche annahmen und gaben. Um sie daran zu verhindern, logirte sie die zwanzig Nonnen, die sie noch bei sich behielt, in die vier Flügel des Klostergebäudes, und zwar so, daß in jedem Flügel 7 gezählt werden konnten. Sie selbst bezog das Mittelzimmer um allen gleich nahe zu seyn. Also:

2	3	2
3	Aebtissin	3
2	3	2

Die Nonnen waren über diese Einrichtung sehr betrübt, bis Schwester Ursula Hülfe versprach. Die Aebtissin — sagte sie — kann die Zahl, die wir ausmachen, so lange, bis sie durch alle Flügel gekommen ist, nicht merken und zählt immer nur bis zur Zahl 7 in jedem Flügel. Ich werde vier Personen unterbringen, ohne daß sie es gewahr wird. — Die 4 Gäste kamen und Schwester Ursula vertheilte sie nebst den Schwestern, ehe die Aebtissin die Ronde machte, auf folgende Art:

1	5	1
5	Aebtissin	5
1	5	1

Vier Personen waren mehr im Kloster, aber die Aebtissin zählte dessen ungeachtet nur 7 in jedem Flügel und

ließ die Mädchen in Ruhe. Nun wünschten sie aber auch wieder auszugehen. Schwester Ursula schlug sich auch hier ins Mittel. Jede Nacht konnten 4 Schwestern außerhalb des Klosters schwärmen. Die zurückbleibenden logirten dann jedesmal so:

3	1	3
1	Aebtissin	1
3	1	3

Die Aebtissin fand auch hier immer ihre 7 Köpfe in jedem Flügel und dennoch fehlten viere. Man trieb das Spiel lange, bis es sich endlich durch ein trauriges Ungefähr errieth und die Aebtissin besser zählen lernte.

9.

Das Wirthshaus.

Man nimmt die vier As, Könige, Damen und Buben jede für sich allein und erzählt dann ungefähr folgende Geschichte. In einem Wirthshause waren nur noch vier Zimmer übrig, als spät noch 4 Kaufleute ankamen. Der Wirth wies sie in eins dieser Zimmer, es nahm aber jeder ein eignes in Beschlag. (Man legt hierbei die 4 As neben einander auf den Tisch). Nicht lange darauf kamen 4 Edelleute, der Wirth versprach ihnen eine Stube, aber da sie jede schon besetzt fanden, gieng jeder von ihnen ebenfalls in eins dieser Zimmer. (Während man

dieß spricht, legt man auf jedes As einen König). Kaum hatten diese Besitz genommen, als 4 Damen ankamen und sich bequemen mußten sich auf gleiche Art wie die vorigen Gäste in die Zimmer vertheilen zu lassen. (Man legt hier die Damen auf die Könige). Endlich kamen auch noch vier betrunkene Bauern, die sich halb mit Gewalt in jedes Zimmer eindrängten. (Hier legt man die Buben auf die vier Damen). — Die Bauern machten aber einen so fürchterlichen Lärm, daß es die vorübergehende Polizei-Wache hörte und den Wirth deshalb zur Rede stellte. Der Wirth versicherte seine Unschuld, denn er habe jedem der vier angekommenen Gäste ein besonderes Zimmer angewiesen. Er führte die Wache in die Zimmer: (während man dieß spricht, muß man die zuvor gelegten Karten in den ganzen Häufchen zusammen nehmen und wieder wie zuvor, nur verdeckt, 4 Blätter neben einander hinlegen) und wie man jedes Zimmer untersuchte, fand man wirklich in dem einen die vier Kaufleute, in dem andern die vier Edelleute, im dem dritten die vier Damen und in dem vierten die vier Bauern, welchen der Lärm verwiesen ward. Kaum war die Wache fort (man nimmt die Haufen wieder wie zuvor zusammen und vertheilt sie wieder wie zuvor), so war auch die Ordnung nicht mehr (man wendet die gelegten Haufen um), in jedem Zimmer waren viererlei Gäste. — Nach dem Umlegen wird man wieder die erste Ordnung finden.

10.

Wie bringt man einen Wolf, ein Schaf und einen Korb mit Kraut in einem Kahne, der nur zwei Stück auf einmal faßt, über ein Wasser, ohne daß der Wolf bei dem Schafe, oder das Schaf bei dem Kraute allein gelassen wird?

Der Herr einer Thier=Menagerie wird genöthigt mit einem Wolfe und einem wundersam gezeichneten Schafe an einem Orte zurückzubleiben und seine Equipage vorausgehen zu lassen. Den Tag darauf wandert er mit seinen beiden Thieren zu Fuße nach und nimmt noch einen Korb mit Kraut mit sich. Auf diesem Wege geräth er an einen Fluß, an dessen Ufer zwar ein Kahn angelegt ist, aber der Kahn faßt außer ihm nur noch zwei Stücken seiner Habe, entweder den Wolf und das Schaf, oder eins von beiden und den Korb mit dem Kraute. Nimmt er Wolf und Schaf zuerst hinüber, so frißt der Wolf, während er den Krautkorb zu holen wiederum über den Fluß fährt, das Schaf, und nimmt er das Schaf und den Krautkorb zuerst hinüber, so frißt das Schaf während er sich den Wolf nachzuholen entfernen muß, das Kraut. Wie macht er es nun dieß zu verhindern und doch alle drei Stücke über den Fluß zu bringen?

Auflösung. Er läßt den Wolf angebunden zurück und setzt mit dem Schafe und dem Krautkorbe zuerst über.

Drüben setzt er nun das Schaf aus, nimmt den Krautkorb wieder mit zurück und holt den Wolf nach, wo er dann bei der zweiten Landung, den Wolf und den Krautkorb aussetzen kann und nun wieder alle drei Stücken beisammen hat.

11.

Wie fangen es drei Herren, die drei Bediente bei sich haben, an, einzeln über einen Fluß zu kommen, ohne diesseits oder jenseits eine überlegne Zahl von Bedienten bei sich zu haben?

Drei Reisende haben erfahren, daß ihre drei Bediente ein Complott auf ihr Leben gemacht haben. Unterwegs wollen sie sich von den Menschen nicht trennen, lassen sie also noch bei sich. Jetzt kommen sie an einen Fluß und haben zum Uebersetzen nur Einen Kahn, der bloß zwei Personen auf einmal faßt. Sie überlegen die Sache hin und her, immer trift es sich, daß während der Kahn fortgeht oder zurückkömmt, diesseits oder jenseits zwei Bediente und nur ein Herr zusammentreffen, mithin erschlagen zu werden, Gefahr laufen. Endlich entdecken sie auf welche Art sie übersetzen müssen, um dieß zu verhindern.

Wie machten sie das?

Auflösung:

1) es fährt ein Herr und ein Bedienter hinüber;

2) der Herr fährt aber den Kahn zurück und läßt nun zwei Bediente hinüberfahren;

3) einer dieser Bedienten fährt zurück und bleibt auf dem diesseitigen Ufer, statt dessen fahren zwei Herren hinüber;

4) nun wird der Kahn von einem Herrn und einem Bedienten zugleich herüber gefahren; worauf denn dieser Herr und der letzte über den Fluß setzen;

5) Wenn nun die drei Herren und ein Bedienter drüben sind, so schicken sie diesen Bedienten mit dem Kahne wieder hinüber um noch einen Bedienten zu holen;

6) von diesen zwei Bedienten fährt der eine abermals zurück und holt den letzten Bedienten.

Auf diese Art kommen nie auf einem Ufer mehr Bediente als Herren zusammen.

Wer die Auflösung nicht weiß, kann eine Stunde lang Proben machen, ohne die Sache zu treffen und selbst, wenn er es einmal treffen sollte, nicht sogleich wiederholen.

Am deutlichsten macht man die Sache, wenn man drei große und drei kleinere Geldstücke nimmt und den Fluß entweder durch einen Strich auf dem Tische, oder durch Hinlegung eines länglichen Instrumentes u. s. w. bezeichnet.

12.

Wie kann man vier Eimer aus einem vollen Acht-Eimer Fasse messen, wenn man außerdem nur noch ein Fünf- und ein Drei-Eimer-Faß hat?

Es bestellen sich zwei Freunde acht Eimer Wein. Dieser kömmt in einem Gefäße an. Jetzt wollen sie den Wein theilen, haben aber bloß ein Gefäß, das fünf und noch ein anderes, das nur drei Eimer enthält.

Wie machen sie es, um die richtige Hälfte aus dem Fasse von 8 Eimern abzumessen?

Auflösung. Sie füllen erst das Gefäß von 5 Eimern voll. Aus diesem gießen sie drei Eimer in das Drei-Eimer-Gefäß ab, wo dann noch 2 Eimer im Fünf-Eimer Gefäße übrig bleiben. — Die 3 Eimer gießen sie wieder in das große Faß und die im Fünf-Eimer-Gefäße übrig gebliebenen zwei Eimer in das Drei-Eimer-Gefäß. — Jetzt sind 6 Eimer im größten und 2 Eimer im kleinsten Gefäße, das Fünf-Eimer-Gefäß ist leer. Sie füllen nun aus dem größten Fasse das Fünf-Eimer-Gefäß voll, wo dann im größten nur noch ein Eimer zurückbleibt. — Hierauf füllen sie das Drei-Eimer-Gefäß, (das schon 2 Eimer enthält,) aus dem Fünf-Eimer-Gefäße voll, so bleiben dann in diesem 4 Eimer zurück und 4 Eimer haben sie im großen und kleinsten Gefäße.

13.

Wie können sich drei Personen in ein und zwanzig theils volle, theils halbvolle und theils leere Fässer richtig theilen?

Drei Personen erhalten 21 Fässer, unter welchen 7 ganz voll, 7 halb voll Wein und 7 leer sind. Sie beschließen sich so zu theilen, daß jeder so viel Wein, aber auch so viel Fässer bekomme, als der Andere.

Es kann dieß auf doppelte Art geschehen, entweder durch die Zahlen, 2, 2, 3, — oder durch 3, 3, 1.

Bei der ersten Art erhalten zwei 2 volle, 2 leere und 3 halbgefüllte, der Dritte aber, 3 volle, 3 leere und 1 halbgefülltes Faß.

Bei der zweiten Art bekommen zwei 3 volle, 3 leere und 1 halbgefülltes, der Dritte hingegen 1 volles, 1 leeres und 5 halbgefüllte Fässer.

14.

Unmögliche Bewirthung von 12 Gästen.

Wie ungeheuer die kleinsten Summen anwachsen, wenn man sie verdoppelt und jedesmal das ganze frühere Facit zu der verdoppelten Summe wieder dazu rechnet, ist aus dem Scherze bekannt, den man von einem Schneider erzählt, welcher weder Arbeitslohn, noch den Werth

der Zuthaten verlangen zu wollen versprochen haben solle, wenn ihm der Eigenthümer nur für die Knöpfe eine Entschädigung geben und zwar für einen Knopf 1 Pfennig, für den zweiten noch einmal so viel und den ersten Pfennig dazu, und so fort für jeden folgenden Knopf allemal noch einmal so viel als für den vorhergehenden nebst dem Facit desselben bezahlen wolle. Es kömmt hier eine Summe heraus, die der reichste Mann nicht bezahlen kann.

Eben so unmöglich würde es seyn, wenn sich jemand anheischig machen wollte, 12 Gäste so viel Tage zu bewirthen, als sie täglich in einer andern Ordnung zu Tische sitzen können. — Dazu würden nämlich 479 Millionen und 1600 Mahlzeiten erfordert, worüber eine Zeit von 1,311,434 Jahren vergehen würde. Man könnte diese Bestimmung bei Fertigung der Einquartierungs-Regulative empfehlen.

15.

Einige Rechen-Räthsel.

I. Eine wilde Gans schwimmt auf einem Wasser. Sie sieht eine Anzahl anderer Gänse über das Wasser wegfliegen und ruft ihnen zu:

„Gott grüß euch ihr hundert Gänse!“

Eine der oberen Gänse antwortet ihr aber:

„Ja, wenn wir noch einmal so viel wären, als

„wir sind und noch ein halbmal so viel und noch ein „Viertelmal so viel und du wärst noch dabei, dann „wären wir hundert Gänse!"

Wie viel Gänse flogen oben?

Auflösung: Sechs = und dreißig.

II. Zu einer Frau sagt eine andere: „gib mir doch zwei von deinen Eiern, so habe ich eben so viel wie du. — Nein, antwortet die andere, gib du mir zwei von deinen Eiern, so habe ich noch einmal so viel als du?"

Wie viel Eier hatte die erste, wie viel die zweite Frau?

Die erste hatte zehn, die andere vierzehn Eier.

III. Ein Handwerksbursche erhält in einem Wirthshause so viel Geld, als er Reisegeld mitbringt. Er gibt davon beim Weggehen dem Hausknechte 2 Gr. — Im zweiten Wirthshause bekömmt er wieder so viel geschenkt, als er mitbringt und er gibt beim Weggehen wieder 2 Gr. Trinkgeld. — Im dritten Wirthshause erhält er wieder ein Geschenk, das eben so viel, als sein mitgebrachtes Geld beträgt und er gibt dem Hausknechte wieder 2 Gr. Hier nimmt aber dieß Trinkgeld sein ganzes Vermögen weg.

Wie viel Reisegeld hatte er nun in das erste Wirthshaus mitgebracht?

Antwort: einen Groschen und neun Pfennige.

IV. Ein Baum mit 9 Aesten, jeder Ast mit 9 Nestern, jedes Nest mit 9 alten Vögeln und jeden alten Vogel mit 9 jungen Vögeln — was für eine Zahl gibt dieß zusammen?

Antwort: 6561.

Es gibt noch eine große Menge Aufgaben, bei welchen man sich den Schein gibt, als ob der Andere wirklich etwas ausrechnen sollte, was doch in der That nicht der Fall ist. Mit solchen Aufgaben wird man den Zweck, den Einen oder den Andern anzuführen, am besten erreichen, wenn man sie an die zuvor bemerkten anreiht. Man hat Beispiele, daß sich hier und da jemand auf allgemein bekannte Schein-Räthsel nicht besonnen und ernstlich über die Aufgabe nachgedacht hat und weidlich deshalb ausgelacht worden ist. Die Verirrung geht hier zuweilen so weit, daß man diesen Scherz selbst mit folgenden ganz bekannten Fragen getrieben hat:

Wenn jemand unter 6 alte und 9 junge Sperlinge schießt, davon 4 alte und 3 junge trift, wie viel Sperlinge bleiben zusammen sitzen? —

Oder: Wenn der Scheffel Korn 7 Thlr. 21 Gr. 11 u. $\frac{2}{3}$ Pfennig kostet, wie viel kostet ein Dreierbrot?

Oder: 5 von 7 wie viel bleibt? — Es geht auf, wenn man die 5 an eine Thür, die 7 darüber an das Thürgewände schreibt und die Thür öffnet.

16.

Wie kann man ein Glas Wein auf dieselbe Art austrinken, als es vorgemacht wird?

Man gibt jemanden auf, ein Glas Wein gerade so auszutrinken, als man es ihm vormachen werde. Dabei beobachtet man die Regel, daß man diejenige Person, welche man deshalb aufgefordert hat, so lange, als man trinkt, und bis man ausgetrunken und das Glas wieder weggesetzt hat, nicht ansieht.

Um den Punct, auf den es ankommt, desto mehr zu verstecken, kann man beim Anfassen, Trinken und Niedersetzen des Glases allerhand eigne Bewegungen machen, auf die der Andere Acht haben wird, weil man gewöhnlich die Sache darin finden zu müssen glaubt. Bei dem Nachahmen des Trinkens wird es selten geschehen, daß man seinen Mann, der vorgetrunken hat, nicht ansieht: denn jeder Trinker ist begierig schon aus den Mienen des Andern zu lesen, ob er die Sache getroffen habe, oder nicht. Er wird ihn daher während des Trinkens ansehen und dadurch die Sache verfehlen.

17.

Wie kann man ein Kügelchen oder Papierchen werfen wie der Andere?

Dieser Scherz ist dem vorigen sehr ähnlich.

Man nimmt eine beliebige Zahl Brotkügelchen, oder

Papierchen und dergl. wirft oder legt sie auf den Tisch und behauptet, der Andere könne sie nicht auf gleiche Art werfen oder legen. Man thut, wenn man die Kügelchen geworfen hat, als ob man sich selbst besönne, legt sie nach Belieben unter besondern Bewegungen mit der Hand u. s. w. und schließt indem man das letzte Kügelchen rückt, mit dem Worte: so.

Wer das Wort so beim Nachmachen nicht nachspricht, hat die Sache nicht getroffen. Gewöhnlich geschieht dieß nicht, weil man wie bei dem vorigen Stücke immer in dem Wahne steht, daß es auf das Legen der Kügelchen, oder auf die Bewegungen dabei mit der Hand u. s. w. ankomme.

18.

Wie kann man ein Glas Wein aus einer Bouteille trinken, ohne den Stöpsel derselben auszuziehen?

Man braucht hierzu eine Bouteille, welche unten eine Hohlung hat, in die man etwa ein Glas Wein gießen kann.

Man zeigt zuerst die zugestöpselte Bouteille, in welcher auch noch Wein seyn muß, vor, kehrt sie um, gießt schnell darauf den Wein in die Hohlung und trinkt das Glas so aus der Bouteille, ohne den Stöpsel derselben herauszuziehen.

19.

Wie kann man ein Stück Geld aus der Mitte herausbringen, ohne eins zu berühren?

Man legt auf einen mit einem Tuche belegten Tisch drey (am besten) kleine Stücken Geld neben einander.

Die Aufgabe ist, das mittelste aus der Mitte herauszubringen und weder dieß, noch die nebenliegenden Stücke zu berühren.

Man kratzt nämlich mit dem Finger vor dem mittelsten Geldstücke nach sich zu auf dem Tuche hin, so wird das Geldstück bloß durch die Erschütterung und ohne unmittelbare Berührung aus der Mitte und bis an den Rand des Tisches gerückt, wo man es sich endlich in die Hand fallen lassen kann.

20.

Wie kann man jemanden etwas in die Hand geben, was alle Anwesende sehen können, aber der nicht, der es in Empfang nimmt?

Man nimmt Jemandes Hand und legt sie an dessen Ohr, so kann er dieß nicht sehen, wohl aber jeder Anwesende.

21.

Wie kann man etwas, was im Zimmer befindlich ist, zur Thür hereinbringen, ohne es erst aus der Thür heraus zu schaffen?

Man wirft einen Handschuh, Tuch, oder sonst etwas Unzerbrechliches zum Fenster hinunter, holt es dann von da weg und trägt es zur Thür herein.

22.

Wie kann man aus jeder Ecke eines Zimmers etwas herbei holen, ohne dabei aus einem um sich gemachten Kreis heraus zu treten?

Man wirft die vorbemerkte Frage wörtlich auf und bestimmt, was man aus jeder Ecke des Zimmers herbeiholen wolle. Gewöhnlich steckt man um die Sache umständlicher zu machen, eine Gabel in den Boden jeder Ecke.

Ist man auf die Auflösung gespannt, so tritt man in die Mitte des Zimmers und nimmt entweder Kreide und macht damit einen Kreis um seinen Leib, oder einen Reifen und tritt in diesen hinein, wo man dann natürlich Kreis und Reifen mit sich nimmt und aus keinem heraustritt.

23.

Wie kann man machen, daß jemand nicht im Stande ist so lange auf einem Stuhle zu sitzen, bis man drei gewisse Worte gesprochen hat?

Die Auflösung dieser Aufgabe ist die, daß man nur zwei der bestimmten Worte ausspricht und das dritte auszusprechen unterläßt, wo dann natürlich niemand so lange auf dem Stuhle bleiben kann, bis drei Worte gesprochen sind.

Um der Sache größere Wichtigkeit zu geben, kann man die sonst gewöhnlichen Worte: Sie bleiben — sitzen, mit andern beziehungsvolleren vertauschen und zuvor mit dem Stuhle und dem Platze, wo man ihn hinsetzt u. s. w. allerhand scheinbare Vorbereitungen machen.

24.

Wie kann man machen, daß jemand den Andern in der Entfernung eines Schrittes dennoch mit einem Stocke nicht berühren könne?

Man kann zur näheren Bezeichnung der Entfernung ein Band, Tuch, oder Strohhalm u. dergl. wählen und behaupten, der Andere könne die die Frage aufwerfende Person nicht berühren, wenn gleich beide auf das Band, Tuch u. s. w. träten.

Man legt nämlich das Band, oder Tuch u. s. w. auf eine Thürschwelle und macht die Thüre zu, wo dann freilich niemand den Andern mit dem Stocke berühren kann, wenn auch der Andere wirklich auf dieß kurze Band tritt. — Zum Schein kann man zuvor bei der Wahl des Stockes allerhand Vorbereitungen machen.

25.

Wie kann jemand bei verbundenen Augen einen Andern mit dem Finger nicht berühren ungeachtet er nur wenig Schritte von ihm gestellt ist?

Es wird eine kleine Entfernung von wenigen Schritten ausgemacht, die jemand nicht in gerader Richtung und so zu gehen im Stande seyn solle, daß er einen Andern, der sich ihm gegen über zu stellen verspricht, mit dem ausgestreckten Zeigefinger berühren könne.

Der Scherz besteht bloß darin, daß der Andere, der berührt werden soll, seinen Mund öffnet und diesen, wenn jener mit seinem ausgestreckten Zeigefinger in denselben kömmt, zuschließt und gelinde beißt.

26.

Wie können sich zwei Personen aus zwei verschlungenen Bändern lösen, ohne die Knoten aufzuknüpfen?

Dieser Scherz ist ungemein interessant.

Man nimmt zwei Bänder, jedes zu ungefähr vier bis sechs Ellen lang. Dann wählt man zwei Personen, die sich lösen sollen, ohne die Knoten aufzuknüpfen. Beide stellt man in der Entfernung von etwa zwei Schritten einander gegen über. Der einen bindet man das eine Band mit den Enden bei den Knöcheln einer jeden Hand an, so, daß es nicht über die Hand selbst gestreift werden kann. Der andern bindet man das andere Band eben so, jedoch nachdem man es durch das von den Händen der ersten Person herabhängende Band durchgezogen hat. Die Bänder bilden daher ungefähr folgende Figur:

Lange gibt man sich Mühe das Räthsel zu lösen, weil es hier wirklich auf eine künstliche Auflösung und nicht auf einen bloßen Scherz ankömmt. Gewöhnlich sucht man durch Wendungen, oder dadurch, daß man in die Bänder tritt, durch sie durchzukriechen sucht u. s. w. aus der Verschlingung zu kommen. Allein auf keine dieser Arten werden die durchgezogenen Bänder auseinander gehen.

Die Bänder gehen nur auf folgende Art aus einander.

Man zieht das Band der gegen über stehenden Person so, daß es nicht mehr als ursprünglich verschlungen seyn darf und in gerader Lage bleibt, doppelt an sich, (denn einfach kann man es nicht nehmen, weil beide En-

den an den Händen der andern Person angebunden sind). So steckt man es unter der Hand von hinten nach vorn zu durch das Band, das um dieselbe geknüpft ist, und zieht es in der Länge der ausgestreckten Hand vor. Ist dieß geschehen, so steckt man die Hand durch das so vorgezogene Band und zieht sie nachher so weit zurück, daß das Band eben so dicht an die Hand an zu liegen kommt, wie das angeknüpfte Band. Ist man so weit gekommen, so braucht man nur ein wenig an demselben zu ziehen, es wird dann jede Person ihr Band für sich an ihren Händen haben und die Verschlingung wird aufgelöst seyn.

27.

Eine Wette, nicht drei gewisse Worte nachsprechen zu können, ohne nicht ein anderes dazwischen zu sagen.

Bei dieser Wette kann auf doppelte Art verfahren werden.

Bei beiden wird vorausgesetzt, daß jeder ein Stück Geld vor sich auf den Tisch hinlege, welches den Preis für den Gewinner ausmachen soll.

Bei der einen Art läßt man den Andern ein gewisses Wort beliebig wählen, das er jedoch nicht hinter einander, sondern allemal nur in Zwischenräumen und namentlich wenn der Angeber der Belustigung zu sprechen

aufgehört hat, aussprechen darf. Das gewählte Wort sey z. B. Himmel. — Der Angeber erklärt nun, daß die Sache angehen solle und fängt hierauf irgend eine kleine Geschichte zu erzählen an, hält mit der Erzählung inne und der Andere wird sein Wort Himmel aussprechen. Jetzt nimmt der Angeber den Schein an, als sprache er etwas, was nicht zu dem Spiele gehörte und fragt ganz treuherzig den Andern: „aber Sie wissen wohl die Sache schon?" Der Andere wird in der Regel glauben, daß diese Frage wirklich nicht mit zur Sache gehöre, sich vergessen und auf die Frage ein nein antworten, also ehe er dreimal das Wort Himmel ausgesprochen, sein nein einmischen und deswegen die Wette verlieren. Wenn er aber auch wirklich die Fassung haben sollte, nicht mit nein zu antworten, sondern sein Wort Himmel, auszusprechen, so gibt sich der Angeber den Schein, als ob die Aussprache des bestimmten Wortes unrichtig gewesen wäre, streicht die ausgesetzten Geldstücken ein, steckt sie zu sich und thut als ob nun das Spiel zu Ende sey, indem er laut ruft: „je nun habe ich gewonnen!" Selten, daß jemand, der die Sache noch nicht kennt, die Fassung behält, und das gewählte Wort zum dritten Male ausspricht. In der Regel wird er verwundert ein: „je wie denn so?" oder: „das ist unrecht" und dergl. ausrufen und dadurch erst sein Spiel wirklich verloren machen, weil er nun ehe etwas anderes gesagt hat, als er das Wort Himmel zum dritten Male sagte.

Bei der zweiten Art von Verfahren bei dieser Wette läßt man unbestimmt, was der Andere nachsagen solle. Man sagt ihm aber die Worte: ich — habe — gewonnen vor und bei dem Worte gewonnen streicht man die ausgesetzten Geldstücken ein. Der Andere hält das Spiel in der Regel für beendigt, wundert sich darüber, unterläßt das Wort gewonnen nachzusprechen, redet vielmehr von Unrecht und verliert dadurch erst seine Wette.

Es trift sich sehr häufig, daß derjenige, der nur die eine Art des Verfahrens kennt, mit Zuversicht die Wette eingeht und sie dennoch verliert, weil er auf die andere Art des Verfahrens nicht gefaßt war.

28.

Verfängliche Fragen.

Es versteht sich von selbst, daß die Antworten auf die nachstehenden Fragen nicht für richtig ausgegeben werden können. Der Spas liegt bloß in der scheinbaren Aehnlichkeit, welche bei der Beantwortung zur Grundlage genommen wird, oder in einem Wortspiele, oder in der Anwendung bekannter Spöttereien u. dergl.

1) Rosenfarbene Katzen mit grünen Schwänzen, gibt es dergleichen?

O ja, nämlich weiße Katzen, denn es gibt auch weiße Rosen und grün müssen die Schwänze seyn, denn wären sie dürre, so fielen sie ab.

2) Wenn zwei Störche im Neste klappern, welches ist die Störchin?

Die das letzte Wort hat.

3) Ein Heiliger wird geköpft. Darüber wird er verdrüßlich und beschließt das Land zu verlassen. Er wandert zu Fuß und nimmt seinen Kopf mit. Jetzt kömmt er aber an einen Fluß, über den er schwimmen muß. Weil er nun dazu die Hände braucht, so fragt es sich, wo nimmt er seinen Kopf hin?

In das Maul.

4) Wenn zwei Verbrecher zum Galgen geführt werden, welcher von beiden wird zum ersten gehenkt?

Der zweite, denn er wird zu dem ersten gehenkt.

5) Lirum larum Löffelstiel, wie schreibt man dieß mit vier Buchstaben?

Durch dieß.

6) Wer ist nur wenig Tage jünger als seine Mutter?

Adam.

7) Man kaut es nicht, man schluckt es nicht und doch schmeckt's Vielen gut.

Der Tabak.

8) Wenn jemand zum Thore hinein- oder herausgeht, was steht ihm an der rechten Hand?

Die fünf Finger.

9) Was thut man ehe man aufsteht?

Man setzt oder legt sich nieder.

10) Wenn sind kleine Aepfel und Birnen am besten zu essen? —
Wenn man keine größeren hat.

11) Wer hat in N. die tiefste Einsicht? —
Der Thurmwächter.

12) Welches Thier hat das geschmackvollste Fleisch? —
Der Floh, denn die Weiber lecken beim Fangen die Finger danach.

13) Welches ist der längste Fisch? —
Der Stockfisch. Sein Kopf bleibt in Holland, sein Schwanz ist bei uns.

14) Welcher Handelsmann schlägt am wenigsten auf seine Waaren? —
Der Glashändler.

15) Wer ist allemal der Erste in der Kirche? —
Der Schlüsselbart.

16) Wer kommt zum Ersten in die Kirche? —
Der Zweite.

17) Vier Brüder gingen über eine Brücke. Keiner ging voran, Keiner ging hinterdrein, Keiner ging neben dem Andern und kamen doch zugleich über die Brücke.
Der Familien-Name war Keiner.

18) Welches Pferd sieht hinten so gut als vorn? —
Ein blindes.

19) Welches Geschöpf ißt mit zwei Löffeln? —
Der Hase (dessen Ohren von den Jägern Löffel genannt werden).

20) Wo fliegen die meisten Vögel hin? —
Wo sie den Schnabel hinhalten.

21) Was ist das Beste an den Flöhen? —
Daß sie nicht beschlagen sind, ihre Sprünge würden sonst sehr incommodiren.

22) In N. ist ein Mann, der sieben Söhne hat, von welchen jeder anders wie sein Vater heißt.
Der Familien Name ist Anders.

23) Welches ist der schwerste Stab? —
Der Bettelstab.

24) Was kann kein Mensch wieder erzählen? —
Daß er gestorben ist.

25) Wer kann alle Sprachen reden? —
Das Echo.

26) Welche Namen sind die besten? —
Die Einnahmen.

27) In welchem Reiche sind keine Diebe? —
Im Himmelreiche.

28) Welche Leiber haben keine Magen? —
Die Schnürleiber.

29) Welche Leiber werden am jüngsten Tage nicht auferstehen?
Die Schnürleiber.

30) Wenn ist der Wind-Müller ohne Kopf in der Mühle? —
Wenn er aus dem kleinen Fenster heraussieht.

31) Welches Thier ist das stärkste?
Die Schnecke, denn sie trägt ihr Haus.

32) Was haben die 3 Tyroler im Kriege 1809 mit einem Franzosen ausgemacht?

Viere.

33) Welche Aehnlichkeit ist zwischen einem Advocaten und einem Wagenrade?

Beide muß man schmieren.

34) Worum hat man vor Zeiten die Diebe gehenkt? — Um den Hals.

35) Worum hat der Kapuziner den Bart? —

Um das Kinn.

36) Wie viel Flöhe gehen auf einen Scheffel? —

Keiner, sie hüpfen darauf.

37) Welcher Buchstabe ist der mittelste in A B C? —

Der Buchstabe B.

38) Warum hängt der Dieb? —

Weil der Strick zu kurz ist, sonst würde er laufen können.

39) Wie schwer ist der Mond? —

Ein Pfund, denn er enthält 4 Viertel.

40) Wie lang ist der Mond? —

Eine Elle, denn er enthält 4 Viertel.

41) Welche Krankheit macht gute Tage? —

Das Fieber. Wenn es aussetzt, sagt man, heute habe ich den guten Tag.

42) Der Müller kommt Morgens in die Mühle und findet auf drei Säcken Mehl seine drei Katzen, und

jede mit 7 Jungen. Wie viel Füße waren in der Mühle? —

Zwei, nämlich die des Müllers, denn die Katzen haben Pfoten.

43) Was geht einem gut gearbeiteten Stiefel ab? —

Der zweite.

44) Auf welche Seite fällt der Fuchs, wenn er geschossen ist? —

Auf die rauche.

45) Warum sieht sich der Hase um, wenn ihn die Hunde verfolgen? —

Weil er hinten keine Augen hat.

46) Welche Leute nehmen uns alles vom Munde weg? —

Die Barbierer.

47) Was sieht einem halben Strohhalme am ähnlichsten? —

Die andere Hälfte.

48) In welche Gläser läßt sich am besten einschenken?

In die leeren.

49) Wie viel Nägel gehören in den Huf eines gut beschlagenen Pferdes?

Keiner, denn es ist schon beschlagen.

50) Welche Scheren bekommen die Schleifer niemals zu schleifen? —

Die Krebsscheren.

51) Wo haben Meere und Flüsse kein Wasser, die Städte keine Häuser und die Felder keine Früchte? —

Auf der Landkarte.

52) Der Bauer fährt mit zweien, der Reiche mit Vieren, große Herrn mit Sechsen, wer aber fährt mit Sieben? —
Der Siebmacher.

53) Wenn kann man Wasser in einem Siebe tragen? —
Wenn es gefroren ist.

54) Wenn hört der Fuchs auf Fuchs zu heißen? —
Wenn zweie sind, denn dann heißen sie Füchse.

55) Was ißt man, wenn man nichts zu essen hat? —
Nichts.

56) Welches ist der höflichste Fisch? —
Der Hering, denn daraus kann man Bückling machen.

57) Wie kommen die Flöhe ins Bette?
Sie werden hineingetragen.

58) In welche Fässer kann man keinen Wein füllen? —
In die vollen.

59) Warum schabt man den Käse? —
Weil man ihn nicht rupfen kann.

60) Welche Leute treten so stark auf, daß man es in der ganzen Stadt hören kann? —
Die Glockentreter.

61) Wo geht die Katze hin, wenn sie ein Jahr alt ist? —
In das zweite.

62) Wo wird das Wasser am theuersten verkauft? —
In der Apotheke.

63) Wer ist stärker, ein Armer, oder ein Reicher? — Ein Armer, denn der hat Noth und Noth bricht Eisen.

64) Warum tragen die Müller weiße Hüte? — Den Kopf zu bedecken.

65) Welche Leute sind beständig gastfrei? — Die Bettler, denn sie sind beständig frei von Gästen.

66) Welche Kuh gibt niemals Milch? — Die blinde Kuh im Spiel.

67) Wornach wächst das Korn am stärksten? — Nach der Blüthe.

68) Welches ist die größte Narrheit eines Menschen? — Daß er sich für klug hält.

69) Welche Bibeln sind unsern Bauern am leserlichsten? — Die deutschen.

70) Was für Haare hat die schönste Dame in N.? — Ihre eignen.

71) Was ist noch schlimmer als das Uebel? — Wenn man es nicht ertragen kann.

72) Warum sind die Flöhe alle schwarz? Weil sie beständig Familientrauer haben.

73) In welchem Walde wächst kein Laub? — Im Fichten-Walde.

74) Wenn hat das schönste Frauenzimmer auf der Welt gelebt? — Zwischen ihrem Geburts- und Sterbetage.

75) Welches Gesetz wird am genauesten beobachtet und am geschwindesten wieder abgeschaft? —
Das Gesetz der Mode.

76) Wenn schwimmen die Gänse? —
Wenn sie keinen Grund mehr haben.

77) Was geht durchs ganze Land? —
Treue Hand.

78) Was ist höchst unrecht und doch keine Sünde? —
Den linken Handschuh an die rechte Hande ziehen.

79) Was ist das Beste an dem Menschen? —
Die Haut, denn sie hält ihn zusammen.

80) Wie schreibt man dürres Gras mit drei Buchstaben?
Heu.

81) Wem kommt alles zur rechten Zeit? —
Dem, der warten kann.

82) Welches Auge gibt der Mensch, wenn es einmal seyn muß, am liebsten hin? —
Das Hühnerauge.

83) Mit welchem Auge sieht man nicht? —
Mit dem Hühnerauge.

84) Wo kommen alle Säcke zusammen? —
Bei der Naht.

85) Was läuft ohne Füße? —
Die Sonne und die Zeit.

86) Warum schrieb Paulus an die Römer? —
Weil sie abwesend waren.

87) Welcher Esel hat geschrieen, daß es alle Menschen auf der Erde gehört haben? —
Der in der Arche Noa.

88) Wie hat aber dieser Esel geschrieen? —
Wie ein Esel.

89) Wo hat Adam seinen ersten Löffel genommen? —
Bei dem Stiel.

90) Wie viel Apostel sind gewesen? —
Einer, Judas. — Die andern sind es geblieben.

91) Was machen die zwölf Apostel im Himmel? —
Ein Dutzend.

92) Was ist das Ueberflüssigste in der Kirche?
Das Kanzeldach — denn es regnet doch nicht in die Kirche.

II.

Kunststücke.

Von Kunststücken sind in der Folge nur solche angegeben, wo die Art ihrer Ausführung, wenn sie geschieht, nicht verborgen bleibt. Es sind also keine Stücke der Taschenspielerkunst, über welche sich also der Liebhaber aus den darüber besonders erschienenen Schriften Rath erholen mag. — Als eine der zweckmäßigsten Anweisungen hier-

über kann hier: Kerndörfer, der kleine Taschenspieler ꝛc. 2 Aufl. mit Kupfern. Pirna 1812. bei Friese. (Pr. 16 Gr.) empfohlen werden.

1.

Ein Stück Geld mit dem Fuße in die Westentasche zu werfen.

Man legt ein etwas schweres Stück Geld (einen Gulden oder Speciesthaler etwa) auf die Spitze des rechten Fußes, spannt mit den Zeige- und Mittelfingern beider Hände die Klappe der rechten Westentasche aus einander, wirft das auf dem Fuße liegende Geldstück durch schnelle Anziehung des Knies nach den Körper in die Höh' und fängt es dann beim Herunterfallen in die ausgespannte Westentasche auf.

2.

Mehrere Geldstücke auf eine künstliche Art in der Hand aufzufangen.

Man hebt den Arm mit gerade gehaltenen Fingern so in die Höhe, daß der äußere Theil der Finger bald der Schulter nahe kommt. Auf diese Art wird die Partie des Armes vom Ellenbogen bis zur Hand, wiewohl rückwärts, doch ziemlich gerade zu liegen kommen. Hier-

auf legt man mehrere schwere Stücke Geld, als Gulden od^er Thalerstücke, in einem Häufchen über einander, ungefähr zwei Zoll vom Ellenbogen ab, nach der Hand zu gerechnet, auf den Arm, schlägt dann geschwind den Arm um, und krümmt zugleich die Hand, so fällt das Häufchen Geldstücke ohne auseinander zu fahren, in die Hand, die man hierauf nur sogleich schließen muß. — Anfänger müssen diese Kunst erst mit einem Geldstücke lernen.

3.

In einer gewissen Stellung einen Hut mit dem Munde von der Erde aufzuheben.

Man legt einen runden Hut auf den Boden, so, daß die Krempe oben bleibt. Hierauf muß der Künstler mit seiner linken Hand sein rechtes Ohr, und mit seiner rechten Hand, den Absatz seines linken Fußes festhalten und so auf einem Fuße stehend, den Hut mit dem Munde von dem Boden aufheben.

4.

Etwas Schwimmendes mit dem Munde aufzuheben.

Man nimmt eine ziemlich große und tiefe Schüssel voll Wasser, wirft irgend etwas Schwimmendes hinein.

was man, die Nase zusammengedrückt, mit dem bloßen Munde herausholen muß.

5.

Mit zugehaltenem einen Auge ein Hölzchen zu treffen.

Man steckt ein Messer oder Gabel zwei bis drittehalb Ellen von der Erde in eine Thür, Baum oder Wand und legt auf das Heft der Länge nach, ein kleines Hölzchen, so, daß es etwa nur einen Zoll darüber hervorragt. Die Person, die das Hölzchen schlagen soll, muß sich etwa 6 Schritte davon entfernen, mit der linken Hand das rechte Auge zuhalten, und in dieser Stellung auf das Hölzchen mit dem Zeigefinger schlagen. Es wird den Wenigsten gelingen.

Wer links gewöhnt ist, muß das linke Auge mit der rechten Hand zuhalten.

6.

Rückwärts etwas aus einer offenen Thüre zu werfen.

Will man 3 bis 4 Schritte von einer offenen Thüre entfernt stehend und den Kopf links nach der Thüre gewendet, hinterrücks mit der rechten Hand einen

Ball', Tuch, Handschuh u. dergl. zur Thür hinauswerfen, so muß man seinen Wurf so einrichten, als wolle man 2 bis 3 Schritte rechts vor der Thüre vorbei werfen. Außerdem wird man immer die Thüröffnung verfehlen.

7.

Auf einer Bouteille sitzend Licht anzuzünden.

Man braucht dazu eine große thönerne Bierflasche, am besten eine mit einem dicken Bauche. Diese Flasche wird auf den Boden gelegt. Auf dieselbe setzt man sich, muß jedoch noch die Füße kreuzweis über einander legen und zwar so, daß der Absatz des einen Fußes auf einem starken Stocke ruht, den man sich zwischen die Füße der Länge nach legen lassen muß. Der Sitzende bekömmt nun in die eine Hand einen langen Fidibus und in die andere einen brennenden Wachsstock, an dem er den Fidibus aus freien, von dem Boden aufgehobenen Händen anzuzünden versuchen muß.

Da sich Lichter schwerer anzünden lassen, so wird die Schwierigkeit noch vermehrt, wenn man ein Licht anzuzünden aufgibt.

8.

Wie zwei Personen kniend einander Licht zureichen sollen.

Zwei Personen müssen so einander gegen über knien, daß sie mit den Lichtern, die ihnen gegeben werden, zu=

sammenreichen können. Jede bekömmt ein Licht, wovon jedoch nur das eine brennt. Beide knien aber bloß mit einem Fuße nieder, den andern Fuß muß sich ein jeder mit der Hand in die Höhe halten. Mit der freien Hand suchen sie die Lichter einander zuzureichen, um das unangezündete anzuzünden.

9.

Einen Fidibus im Gehen anzuzünden.

Man befestigt jemanden einen langen Fidibus hinten in der Gegend des Kreuzes an dem Kleide an, doch so, daß er weit von dem Kleide abstehe. Einem Andern gibt man einen brennenden Wachsstock, diesen Fidibus anzuzünden. Der erste aber muß, wenn dieß versucht wird, fortgehen und den Untertheil des Körpers bald rechts bald links bewegen, wo dann das Anzünden nicht ohne Schwierigkeit geschehen kann.

10.

Einen auf zwei Gläsern liegenden Stab zu zerschlagen ohne die Gläser zu beschädigen.

Man setzt zwei mit Wasser angefüllte Trinkgläser von gleicher Höhe, auf zwei nahe an einander stehende gleich hohe Tische, legt einen starken aber dürren

und brüchigen Stab über die Gläser, doch so, daß nur die eine Seite der Gläser davon berührt wird. Dann kann man mit einem stärkeren Stocke auf die Mitte jenes Stabes einen Schlag thun. Der Stab wird brechen, die Gläser unbeschädigt bleiben.

11.

Einen Stab auf einem Strohhalme zu zerschlagen.

Zwei Personen müssen einen festen Strohhalm fest halten. Schlägt man mit einem dürren Stabe darauf, so wird dieser Stab brechen, der Strohhalm ganz bleiben.

12.

Ein Stück Geld mit einer Bürste nicht aus der Hand kehren zu können.

Man macht die Hand flach, legt mitten in dieselbe ein etwas dünnes Geldstück wie einen Sechser oder Groschen und fordert jemanden auf, dasselbe mit einer Bürste aus der Hand zu kehren. Je eifriger man dieß versucht, desto weniger wird es gelingen.

13.

Ein Stück Geld, das an die Stirn angedrückt ist, nicht herunter bringen zu können.

Das Ganze ist bloß eine Täuschung und kein Kunststück.

Man nimmt ein dünnes Stück Silber = Geld, am besten einen Sechser, drückt ihn zum Schein an seine Stirn, daß er fest bleibt, runzelt die Stirn und bewirkt dadurch, daß das Geldstück abfällt.

Hat man dieß gezeigt, so drückt man jemanden das Geldstück eben so an die Stirn, nimmt es aber unvermerkt gleich wieder ab. Die Empfindung beim Andrücken läßt es so leicht nicht bemerken, daß das Stück nach dem Andrücken wieder abgenommen sey und der Gedrückte wird sich durch Zusammenziehen der Stirn viel Mühe geben das Geld = Stück herunter zu bringen, was aber schon längst abgenommen ist. Der vergebliche Versuch macht den Zuschauern viel Vergnügen.

14.

Ein Huhn ohne es zu binden unbeweglich zu machen.

Ein Huhn, das man auf einen Tisch oder Boden legt und mit dem Schnabel niederdrückt, den Schnabel etwas

mit Kreide bestrichen fühlt und einen starken Strich von Kreide um sich herumgezogen sieht, glaubt angebunden zu seyn und bleibt, wenn dieß geschehen ist, ruhig liegen.

Um der Sache ein wundervolles Ansehen zu geben, muß man bei Ziehung des Striches um den Schnabel des Huhns allerhand scheinbare Vorbereitungen machen. Doch muß man auch für Ruhe der Gesellschaft besorgt seyn, denn bei lautem Geräusch springt das Huhn leicht auf, außerdem aber bleibt es bei der beschriebenen Ceremonie geduldig liegen.

15.

Mit drei Weingläsern zu trinken.

Man nimmt drei gefüllte Gläser, klemmt zwei derselben zwischen dem Zeige= und Mittelfinger jeder Hand ein und hält das dritte indem man oben an dem Rande des Glases rechts und links die beiden Daumen ansetzt. — So hebt man alle drei Gläser in die Höhe, trinkt das mittelste aus und balancirt während dieser Zeit die beiden andern. Hat man das mittlere ausgetrunken, so gießt man den Wein des Glases, das man mit dem Mittel= und Zeigefinger der einen Hand hält, in das leer gewordene mittlere, leert dieß auf die vorige Art, gießt dann das mittlere Glas zum zweiten Male voll und trinkt auch dieß, die andern Gläser immer in gleicher Schwebung haltend, aus.

Das Ganze gewährt einen sehr hübschen Anblick.

16.

Andere künstliche Arten aus Weingläsern zu trinken.

Außer der in voriger Nummer beschriebenen künstlichen Art zu trinken, gibt es noch mehrere. Man setzt z. B. zwei volle Gläser über einander, trinkt das obere, das man bloß mit dem unteren balancirt und kippt, aus, führt, das untere, indem man das zuerst oben gewesene auf den Lippen ruhen läßt, über dasselbe in die Höhe bis man es auf den Fuß von jenem stellen kann, worauf man dann dieses Glas eben so wie das erste mit dem leer gewordenen Glase balancirt und austrinkt.

Auch nicht leicht ist es, ein volles Glas im ganzen Bogen und unter völliger Umdrehung der Hand und des Armes auszutrinken.

17.

Der Ziehbrunnen.

Man muß dieß Stück stehend machen. In jeder Hand hält man ein Glas. Das eine führt man langsam zum Munde in die Höhe, das andere läßt man unten auf dem Tische stehen, bis man jenes ausgetrunken hat. Ist dieß geschehen so läßt man das ausgetrunkene Glas langsam nieder und führt zugleich das zweite volle in

gleichem Tempo zum Munde. Während dieß ausgetrunken wird, muß ein Gehülfe das auf den Tisch gekommene leere Glas füllen, das dann nach Ausleerung des zweiten Glases eben so wie zuvor in die Höhe geführt wird und so wird dieß verschiedene Mal wiederholt.

Das langsame Herauf- und Herunterführen der Hände und Gläser ist dem Herauf- und Heruntergehen der Schwängel an einem Ziehbrunnen wirklich sehr ähnlich und gibt, wenn der Darsteller ein guter Trinker ist und seine Sache langsam und mit Ernst macht, viel Spas.

18.

In ein zum Ueberlaufen volles Glas doch noch eine beträchtliche Zahl Geld zu werfen, ohne daß es überläuft.

Man nimmt ein Weinglas, das zuvor außen herum gut abgetrocknet seyn muß, stellt es so, daß es ganz gleich steht und gießt es so voll, daß nur noch wenig zum Ueberlaufen fehlt.

Jetzt kann man wetten noch mehrere Geldstücke hinein werfen zu können, ohne daß ein Tropfen überläuft. Man nimmt dünne Geldstücke wie Sechser, Groschen oder Ducaten, setzt sie dicht an den Rand des Glases an und läßt sie so gelassen hineingleiten. Der Wein oder

das Wasser wird einen ordentlichen Berg in der Mitte des Glases bilden, aber nicht auf der Seite austreten.

19.

Zweierlei Flüssigkeiten in ein Glas zu gießen, ohne daß sie sich vermischen.

Man kann in ein halb mit Bier angefülltes Glas Wasser zngießen, so, daß beides unvermischt für sich bleibt. Man muß nur das Wasser langsam durch ein reines Tuch zugießen. Das seiner Schwere wegen unten bleibende Bier, kann man mit einer Röhre ohne das Wasser aussaugen.

Dasselbe kann man auf gleiche Art mit Wein machen, wenn man den blanken behutsam zugießt.

20.

Ein Stück Geld in ein Glas zu schlagen.

Man nimmt ein leinenes Tuch, dreht es wie eine Papierrolle aber recht fest zusammen, stellt es gerade in ein Weinglas so, daß es zur Hälfte über das Glas heraussteht und legt oben auf ein Stück Geld, etwa ein Ein= oder Zwei=Groschenstück. Dann hält man das Glas mit der linken Hand fest und schlägt mit einem Stabe beherzt an das Tuch. Das Tuch wird aus dem Glase springen und das Geldstück in dasselbe fallen.

21.

Einen Löffel an der Nase hängen lassen.

Man nimmt einen silbernen Eßlöffel, der rein ausgewischt seyn muß, führt ihn von dem Kinne herauf bis über die Nase, haucht hierbei unvermerkt in die Hohlung des Löffels und zieht ihn dann langsam gerade an der Nasenspitze herunter. Der Löffel wird dann an derselben in der Hohlung hängen bleiben, ungeachtet man dabei spricht, den Kopf wendet, ja selbst den Löffel rechts und links schwanken läßt.

22.

Ein brennendes Licht zu essen.

Man schneidet von einem großen Apfel ein Stück in der Form eines Stück Lichtes. In die Mitte desselben steckt man ein Stück von einer trockenen Wälschen-Nuß, was einem Dochte ähnlich sieht. Dieß brennt man an, zeigt das vermeintliche Licht so einen Augenblick vor, bläßt es aus und verzehrt es. Bei Abend und wenn das Apfelstück rein gehalten ist, kann man wirklich mit diesem Stücke täuschen.

23.

Nur eine Seite eines Messers zu bezeichnen und dennoch beide bezeichnet sehen zu lassen.

Man nimmt ein Tischmesser und bezeichnet es auf der einen Seite, durch ein angeklebtes Brotkügelchen,

oder besser, mit einigen Strichen von Kreide. Hierauf läßt man sehen, daß nur die eine Seite bezeichnet sey, indem man jede Seite langsam vorzeigt. Dann faßt man aber das Messer so, daß man den Zeigefinger ausgestreckt bis an den Anfang der Klinge bringt. Auf diese Art kann man das Messer leicht in der Hand umdrehen und wenn man Hand und Messer zugleich dreht, kommt immer nur eine Seite des Messers, die bezeichnete oder die unbezeichnete, zum Vorschein. Man zeigt nun die eine Seite unter diesen Wendungen einigemal vor, indem man die Spitze des Messers jedesmal an dem Rande eines Tisches auflegt. Ist dieß geschehen, so zieht man das Messer schnell vor dem Munde vorbei, bläst darauf, dreht aber auch zugleich das Messer halb in der Hand und zeigt nun wie zuvor die andere Seite des Messers vor.

Dieß kann man oft wiederholen ehe die Täuschung aufhört und wer nicht genau Acht gibt, glaubt, das Zeichen werde wirklich nach Belieben hin- und weggeblasen.

24.

Das Gesicht eines kleinen Kindes oder einer alten Frau darzustellen.

Um dieß Stück zu machen, muß man die Abendzeit bei Licht wählen. — Man hält die Finger der linken

Hand fest zusammen, den Daumen aber nur etwas gekrümmt, so, daß er mit der Spitze an dem Mittelgelenke des Zeigefingers aufliegt. Darauf streicht man sich mit einem angebrannten Korkstöpsel links und rechts des bei dieser Haltung der Hand hervorstehenden Knöchels des Zeigefingers einen kurzen etwas schief gehenden schwarzen Strich, so, daß diese Striche oben einander näher stehen, als unten. Zwischen diesen Strichen und ziemlich am Ende derselben, wo sie breiter auslaufen, macht man wieder einen kleinen Querstrich. Hierauf umlegt man die Hand mit einer Serviette, so daß man ziemlich weiter nichts als die Partie des Zeigefingers mit seinen Strichen und den Daumen sehen kann. Doch muß auch der Nagel des Daumens mit in der Serviette versteckt seyn. Hat man dieß richtig gemacht, so wird man eine auffallende Aehnlichkeit mit einem kleinen Kopfe ohne Zähne sehen. Die Täuschung aber wird vollkommen, wenn man nun noch den Daumen so bewegt, daß man ihn bald an den Zeigefinger andrückt, bald entfernt, denn hierdurch werden die Bewegungen mit der Kinnlade dargestellt.

25.

Seine Physiognomie geschwind unkenntlich zu machen.

Es geschieht dieß sehr leicht, wenn man sich aus einem rohen Erdapfel ein Paar Reihen Zähne schneidet und diese Abends bei Licht in den Mund nimmt.

26.

Der elastische Würfel.

Man nimmt weiches etwas schwarzes Brot, drückt es erst mit den Fingern zusammen und formt dann daraus eine Art Würfel, der sechs Zacken, zwei längere von etwa einem, und vier kleinere, von etwa drei Viertel Zoll hat. Die längeren Zacken werden oberhalb und unterhalb des in der Mitte befindlichen stärkeren Körpers gemacht, ungefähr wie bei den sogenannten Drehwürfeln, die man durch eine schnelle Bewegung des Daumens und des Zeigefingers zum Umdrehen bringt. Die andern kleineren Zacken laufen aus dem Körper auf die Seite aus. Die Zacken haben ungefähr die Gestalt der Zacken an den kleinen Instrumenten, auf welche man Garn oder Seide wickelt.

Ein so gemachter Würfel kann mit der größten Gewalt zur Erde oder an die Wand geworfen werden, er wird auf- oder abspringen wie ein Ball und die Zacken werden keinen Schaden leiden.

27.

Papier über brennendes Licht zu halten, ohne daß es sich entzündet.

Während man das Papier über das Licht hält, muß man von oben stark darauf blasen.

28.

Eine Münze, die man in einer gewissen Entfernung nicht sehen kann, sichtbar zu machen.

Man legt in die Mitte einer tiefen Schüssel eine Münze und stellt jemanden so weit von derselben, daß er wegen ihres Randes die Münze nicht sehen kann. Gießt man aber die Schüssel so behutsam voll Wasser, daß die Münze dabei nicht von ihrer Stelle bewegt wird, so wird sie durch die Strahlenbrechung im Wasser wieder sichtbar.

29.

Ein Geldstück an zwei Nadeln drehend zu machen.

Man macht dieß Stück auf doppelte Art.

Die leichtere ist die, daß man ein etwas schweres Geldstück, z. B. einen Gulden oder Species Thaler, nimmt, es mit zwei Stecknadeln, die an dem Rande angesetzt werden, festhält und dann darauf bläst, wo sich das Geldstück sehr geschwind an den Nadeln herumdrehen wird.

Die schwerere Art ist folgende. Man befestigt ein Hölzchen, ungefähr zwei Spannen lang, an einen Tisch. In dasselbe befestigt man eine Nähnadel oben hinein so, daß die Spitze derselben oben heraus zu stehen kommt. Dann steckt man in die Mitte eines zweiten, dem vorigen

ganz gleichen Hölzchens eine Münze von der Größe und Stärke eines Groschens oder Pfennigs, spannt in beide Enden dieses Hölzchens ein Messer, um das Gleichgewicht hervorzubringen, setzt diese Maschine nun so, daß der Rand des Geldstückes auf der Nadelspitze zu stehen kommt und bläst dann daran, so dreht sich das Geldstück nebst der Maschine auf der Nadel herum, ohne herunter zu fallen.

30.

Mit einem Löffel ein Glockengeläute hören zu lassen.

Man nimmt einen einige Ellen langen Faden, bindet in dessen Mitte einen wo möglich großen silbernen Löffel an, legt von jedem Faden ein Ende vorn über die Spitze des Mittel- oder Zeigefingers der rechten und linken Hand, stopft sich damit die Ohren zu und läßt nun den Löffel schwankend an etwas Hartem anstoßen, so wird man ein Getöse hören, das dem Lauten einer Glocke sehr ähnlich ist.

31.

Mit einem Ringe die Zeit anzugeben, welche eben die Uhr zeigt.

Man bindet einen glatten Ring an einen etwas über eine Viertel-Elle langen Faden, gibt ihn einer Person,

welcher man zuvor die Zeit an der Uhr hat sehen lassen, und läßt sie den Ellbogen auf einen Tisch gestemmt, den zwischen den Spitzen des Daumen und Zeigefingers gefaßten Faden mit dem Ringe gerade herab in ein Glas halten. Anfangs wird der Ring ruhig stehen, dann aber durch die Bewegung des Blutes in den Fingerspitzen an dem Faden in Schwingung gesetzt werden und zuletzt so vielmal an das Glas anschlagen, als die Uhr geschlagen hat.

32.

Die Zahl der bei dem Wurfe mit Würfeln oben und unten stehenden Augen zu bestimmen.

Man mag einen gewöhnlichen Würfel werfen wie man will, allemal stehen oben und unten 7 Augen. Gewöhnlich denkt man nicht daran und so kann man zum Voraus bestimmen, wie viel Augen jemand bei dem Wurfe eines oder mehrerer Würfel oben und unten werfen werde. — Um das Stück einigemal zu machen, ohne es sogleich errathen zu lassen, muß man die Zahl der Würfel bei jedem Wurfe verändern. Gibt man zuerst 4 Würfel, so müssen bei dem Wurfe damit (da jeder Würfel 7 Augen enthält,) 28 Augen oben und unten stehen gibt man dann bei dem zweiten Male nur zwei Würfel, so verkündigt man, daß 14 Augen oben und unten stehen werden.

III.

Belustigungen gemischter Art.

Die nachstehenden Belustigungen gehören weder in die Classe der Spiele, noch in die der Räthsel oder Kunststücke. Sie können indessen wie Spiele gebraucht werden und werden daher hier Belustigungen gemischter Art genannt.

1.

Der Ring oder die Kugel auf dem Mehlhaufen.

Man macht auf einen Teller einen so viel möglich hohen Haufen von Mehl, auf dessen Spitze man einen Ring oder metallene Kugel legt. Hierauf läßt man den Teller in dem Kreise herum gehen und jeder muß mit einem Messer einen Theil des Mehles von dem Haufen abschneiden. Derjenige, bei dem der Rest des Mehlhaufens mit dem Ringe oder Kugel einfällt, muß diesen mit dem Munde und ohne Hülfe der Finger aus dem Mehle herausholen.

2.

Der Teller auf Nadeln.

Dieses Stück ist dem vorigen sehr ähnlich. Man steckt vier Nadeln in den Tisch und stellt einen Teller

darauf. Ist dieß geschehen, so muß ein jedes Mitglied der Gesellschaft, der Reihe nach, irgend etwas Schweres auf den Teller legen. Derjenige, von dessen aufgelegter Sache der Teller einsinkt, bekömmt irgend eine beliebige Strafe, z. B. einen Strich mit einem angebrannten Kork im Gesicht u. dergl.

3.

Das Kneipen ohne Lachen.

Ein jedes Mitglied einer um einen Tisch sitzenden Gesellschaft, kneipt seinen Nachbar ohne weiter etwas, als: „mit Erlaubniß Herr Nachbar (oder Nachbarin)" zu sagen erst in das Kinn, dann in die Nase und dann in die Stirn. Einer macht sich aber heimlich mit angebranntem Kork die Finger schwarz und benutzt die Gelegenheit des Kneipens um ihm schwarze Flecken im Gesichte zu machen. Die ganze Gesellschaft wird lachen und nur Einer wird nicht wissen warum.

Besonders lustig ist es aber, wenn ein Anderer, der dem, auf den es abgesehen ist, gegen über sitzt, auch schwarze Finger hat und seinen Nachbar damit bezeichnet. Es lacht dann jeder der Bemahlten über den Andern und die ganze Gesellschaft über den Irrthum Beider. — Vorzüglich belustigend ist es aber, wenn man den, auf den es abgesehen ist, selbst scheinbar in das Geheimniß zieht und ihn veranlaßt, sich schwarze Finger zu machen,

um seinen Nachbar zu necken. Er glaubt dann, daß man über die schwarzen Flecke, die er seinem Nachbar gezeichnet habe, lache, da man doch hauptsächlich über die ihm beigebrachten lacht.

4.

Ich habe mein Brüderchen lange nicht gesehn.

Diesen Scherz kann man zum Schlusse einer Abendmahlzeit treiben. Ein Mitglied der Gesellschaft singt seinem Nachbar nach einer beliebigen Melodie die Worte zu:

Ich habe meiu Brüderchen lange nicht gesehn,
Lange lange lange nicht gesehn,
Laßt uns einmal trinken!

Die Person, der dieß so zugesungen wird, muß nun den Rest des in ihrem Glase befindlichen Weines austrinken und der Nachbar, der den Anfang gemacht hat, singt obige Worte so lange, bis ausgetrunken und das Glas umgekehrt auf den Teller gestellt ist. — Ist dieß geschehen, so singt er ferner:

Dem Gläschen ist sein Recht gescheh'n,
Was oben ist muß unten stehn,
Laßt uns einmal trillen!
Trill mein Brüderchen trill, trill, trill,
Trill mein Brüderchen trill, trill, trill,
Laßt uns einmal trillen!

Der Vorsänger nimmt bei den letzten drei Zeilen den angesungenen Nachbar bei der Hand, hebt sich fortwährend in ziemlich geschwindem Tempo mit ihm halb vom Stuhle auf und setzt sich wieder nieder, bis die Worte ausgesungen sind.

Hierauf wird nun der Nachbar desjenigen, der sein Weinglas geleert hat, eben so wie vorher angesungen, worauf dieser, nach den Worten: laßt uns einmal trinken, sein Glas ebenfalls leeren muß und wenn dieß geschehen und das Glas wie zuvor umgekehrt gestellt ist, werden die das Trillen betreffende Worte gesungen und nun trillt diese Person nebst den vorigen beiden ebenfalls indem sie sich halb vom Stuhle aufhebt und wieder niedersetzt. So geht die Sache Reihe um, bis sich endlich die ganze Gesellschaft am Tische angefaßt hat, auf die beschriebene Art trillt und sich dadurch ein sehr lustiges Schauspiel gibt.

5.

Anzeige der Ursach, warum jemand geheyrathet hat oder heyrathen wird.

Man läßt jemanden aus der Gesellschaft sich ein Blatt aus der französischen Karte wählen und verspricht ihm danach die Ursach anzuzeigen, aus der er geheyrathet

habe, oder heyrathen werde. Ist das Blatt gewählt und der Gesellschaft bekannt gemacht, so zieht man von einem vollen Spiele, das man in der Hand hält, die Blätter einzeln ab, sagt aber bei jedem Blatte das man aufgedeckt auf den Tisch legt, eine der nachstehenden Ursachen der Reihe nach an. Die Ursach, welche bei Aufschlagung des gewählten Blattes genannt wird, gilt für diejenige, aus welcher jemand geheyrathet hat, oder heyrathen wird. Nämlich:

Der Eine thuts um der Ducaten,
Der Andre um ein hübsch Gesicht,
Der Dritte kann nicht länger warten,
Der Vierte, weil Mamma so spricht,
Der Fünfte will sich einmal setzen,
Der Sechste ist nicht gern allein,
Der Siebente hoft sich zu ergötzen,
Der Achte denkt: „willst auch 'mal freyn."
Der Neunte thut's aus Mitleidstriebe,
Der Zehnte nur aus wahrer Liebe,
Der Eilfte und Zwölfte sind so dumm,
Sie wissen selber nicht warum.

Hat man diese Worte gesprochen, das gewählte Blatt aber noch nicht aufgeschlagen, so wiederholt man seinen Spruch so lange bis es kommt.

Würde das gewählte Blatt z. B. das 7te Blatt seyn, so würde auch die Hoffnung sich zu ergötzen, als die Triebfeder zur Verheyrathung angegeben werden.

6.

Nativitäten.

Man fragt die einzelnen Mitglieder der Gesellschaft, in welchem Monat ein jedes geboren sey und liest ihm dann aus der nachstehenden Sammlung den Satz vor, der für den genannten Monat aufgestellt ist.

Januar.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, wird klug und weise in Sachen, wovon er wenig oder nichts versteht; ist glücklich in allerlei Unternehmungen, die kein Kopfbrechen verursachen, strebt gern nach hohen Dingen und bringt es, wenn es nichts anders wird, leicht bis zu einem Königlichen Vice-Supernumerar-Accessisten-Substituten-Beigehülfen.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, blättert viel in Büchern, liest aber wenig in ihnen; wünscht recht sehnlich bald verheyrathet zu seyn, nicht um das Glück ihres Mannes zu machen, sondern um der fatalen Zwangslage der unverheyratheten Frauenzimmer enthoben zu werden, auf dem Sopha zu sitzen und ungehindert tändeln, spielen und schwatzen zu können.

Februar.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, ist sehr empfindsamer Natur, schwärmt gern wie Werther, wird

aber ganz unglücklich, weil für ihn keine Lotte geboren ist. Das weibliche Geschlecht nimmt viel Interesse an ihm, aber kein Mädchen kann sein Herz bestricken. Er heyrathet endlich aus Mitleid so bald er mündig wird, oder stirbt als Hagestolz zum schmerzlichen Jammer — einer alten Haushälterin.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, hat ein eiskaltes Herz, ein Dutzend Liebhaber sind ihm nicht genug. Wenn es sich endlich zu heyrathen entschließt, bringt es dem Manne viel Noth in das Haus, doch macht es eine gute Partie. Aber das Leben ist nicht ohne Trübsal. Die junge hübsche Köchin muß einsmals Knall und Fall aus dem Hause und Madam muß drei Tage ihr schönes Augenpaar und die zarten Händchen am Feuerherde verderben.

März.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, ist etwas eigensinnigen Charakters, jedoch fleißig und wird geschickt. Es hat viel Gelegenheiten sein Glück zu machen, aber es schlägt viele vorsätzlich aus. Es bleibt nicht unverheyrathet. Kurz vor der Hochzeit wird die Braut bedenklich, aber eine Tante bringt die Sache wieder in Gang und nach der Hochzeit hört man die Frau nur dann und wann das Liedchen singen: „Wer sich von dem goldnen Ringe goldne Tage nur verspricht, o der

kennt den Lauf der Dinge und das Herz der Männer nicht!"

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, ist lustig und froh, aber dabei sehr gewissenhaft. Da es nicht die Gabe hat, sich durch eine kleine Nothlüge zu helfen, geräth es oft in große Verlegenheit. Es gewinnt viel Freunde und hat Glück in der Ehe. Aber zum reich werden, hat es keine Anlage.

April.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, ist in der Jugend mehr als leichtsinnig, das Lernen schmeckt ihm nicht, doch hilft es sich durch das Erbtheil seiner Frau Mutter, es wird etwas, wenn es ihm nicht fehl schlägt. Die Mädchen kosten ihm viel Geld und Zeit, es scherzt noch im Alter gern.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, hat eine große Wißbegierde, lernt alles durch einander, nur will es nicht gern nähen, stricken und kochen. Mamma hat viel Noth mit ihm, aber es gibt sich im sechszehnten Sommer. Zu Aller Verwunderung wird es eine fleißige, sorgsame Hausfrau, nur über dem Schauspiele vergißt es manchmal eine Kleinigkeit, worüber der Mann etwas finster wird, wenn es niemand sieht.

Mai.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, hat große Anlagen, nur daß sie sich nicht alle entwickeln. Es kostet

seinen Aeltern viel Geld und macht ihnen viel Sorgen. Es spricht gern von seinen Heldenthaten und macht gern ein bischen Wind. Dabei ist es sehr speculativ, reiche Mädchen oder Witwen sind ihm die liebsten. Beim Heyrathen ist es sehr unentschlossen, die Furcht vor Einsprüchen nöthigt ihn jedoch endlich zu wählen. Seine Wahl gelingt ziemlich.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, ist sehr verliebter Natur, doch ist es schlau genug seine Schwachheit manchmal zu verstecken. Es geht zeitig zur Kartenschlägerin, beim Bleygießen verbrennt es sich die Finger. Der Mann, den es bekömmt, ist leidlich zufrieden mit ihm. Andere Weiber sticheln über sie, aber die Mannspersonen sagen: „die Frau ist interessant.“

Juni.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, ist wohlgebildet, lustig und froh. Die Schelmstreiche stehn ihm wohl an, es lernt etwas rechtschaffnes, und kömmt zu gutem Auskommen und Ansehn. Das Heyrathen wird ihm sauer und tritt es gar sein vierzigstes Jahr als Junggesell noch an, so erschweren ihm geheime Verhältnisse den Schritt in den Ehestand noch mehr.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, hat ein gar mitleidiges Herz und deswegen manche Anfechtung. Ohnmachten sind bei ihm wenigstens sehr nahe. Es kann

nichts von dem Gelübde, unverheyrathet zu bleiben, hören und wenn man ihm davon vorsagt, kann es sich wohl vergessen, den hübschen Mund zu einer Schmähreden aufzuthun. Wenn es einen Mann bekömmt — was ihm aber ein Bischen sauer wird — geht es gut mit ihm um und der Mann hat seine Freude daran.

Juli.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, kann leicht ein großes Genie werden, hat aber einen angebornen Hang zur Eifersucht, doch lernt es diesen manchmal klüglich zu verbergen. Oeffentlich hat es nicht viel Glück bei dem schönen Geschlecht, dem es aber auch durch etwas Satyre zuweilen gar zu nahe tritt. Sein Glück in der Welt ist mäßig es weiß sich jedoch zu schicken und Mancher sagt von ihm: „es ist ein Fuchs!"

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, hat viel Anlage in der vornehmen Welt zu figuriren. Es verbindet weibliche Zartheit mit einer gewissen männlichen Festigkeit. Es ist gutmüthig, aber läßt sich auch nicht zu nahe treten. Das männliche Geschlecht liebt es mehr, als das seinige. Es kann mancher Feindschaft nicht entgehen, aber es weiß sich gut darüber wegzusetzen. Das Geld liebt es mehr als den Putz.

August.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, ist stark von Geist, schreit viel in seiner Jugend und streitet gern, wenn es groß wird. Auf Warnungen hört es nicht viel und macht sich viel Feinde. Das Geld hat keinen besondern Reiz für ihn, aber es hört sich gern loben. Einer Frau wird es ein treuer und liebender Ehemann, aber große Zärtlichkeit ist nicht seine Sache.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, hat leicht den Schalk im Nacken, putzt sich gern und schlägt so leicht kein Tänzchen aus. Die lieben Aeltern haben Ursach ein wachsames Auge über dasselbe zu haben, denn das Kind liebt heimliche rasche Schritte. Mit Gesang weiß es zu locken, mit Blicken zu sprechen. Es lernt auch gewöhnlich gut Briefchen schreiben, vorzüglich gewisser Art.

September.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, hat keine Anlagen zum Sonderling. Es ist heiter und wohlgemuth, macht den Lehrern aber oft das Leben sauer. Nach den Mädchen schielt es frühzeitig und behält die Neigung zu ihnen sein Leben lang. Es hat Glück im Heyrathen und kann leicht ein hohes Alter erreichen.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, hat Anlage zu frommer Koketterie. Es hat manches Unglück zu

bestehen und ist den Nachstellungen gefährlicher Schmeichler ausgesetzt. Die böse Welt sagt von ihm, es prahle gern mit besonderer Standhaftigkeit gegen das andere Geschlecht. Sollte es Witwe werden, so wird es sich sehr in der Trauer gefallen.

October.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, trinkt gern etwas Gutes und viel. Es macht sich nicht viel Sorgen, versteht das Gelernte gut anzubringen, macht gern den Maitre de plaisir, versteht sich excellent auf das Vorschneiden und Declamiren. Die Liebe spielt ihm manchen bösen Streich, aber sobald er eine Frau hat, spricht nur die böse Welt noch davon.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, hat viel Sorgen ohne Noth. Es wird sechszehn Jahr und hat erst drei Liebhaber gehabt. Es möchte dem andern Geschlechte gern fühlen lassen, daß es nicht verliebt ist, aber es will ihm dieß nicht glauben. Es heyrathet — wenn es dieß thut, — bloß um glücklich zu machen, der Mann fühlt es, aber sagt es nur nicht immer. Das Geld hat es gern, darum spricht es auch viel über böse Zeiten.

November.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, reitet und fährt gern, hat starke geistige und leibliche Ver-

dauungskräfte, lernt zeitig spielen, hat auch die schönsten Anlagen den Mantel nach dem Winde zu hängen. Es kostet den Mädchen Mühe ihn fest zu halten, es flattert und flattert lange umher. Ungestraft geht ihm dieß zwar nicht aus, aber es wird doch ein Mann, von dem man spricht: „er hat von Glück zu sagen!“

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, fängt früh an sich verständig zu zeigen. Es hat gleich starke Neigung zu einem Officier, wie zu einem ehrbaren Witwer ohne Kinder. Von ewiger Treue will es nichts hören und verschwört daher auch bald einen Diplomatiker zu heyrathen. An seinem Kopfe sind einige einander ganz widersprechende Organe gleich hervorstechend. Geheimnisse bewahrt es nicht gut, doch von den seinigen spricht es kein Wort.

December.

Ein Knäbchen in diesem Monat geboren, hat bei vielen Talenten keinen Sinn für Anmaßlichkeit. Es freut sich gern mit den Fröhlichen, ist arbeitsam und hat Glück in der Welt und der Ehe. Es ist aber kecker Natur und wer sich nicht recht fühlt, mag sich vor seinen Neckereien in Acht nehmen.

Ein Mädchen in diesem Monat geboren, spielt nicht lange mit Puppen. Es sieht sich zeitig nach anderm Spiele um, zeigt Sinn für Geselligkeit und lernt die Kunst zu

gefallen. Es hat aber wenig Glück und in der Ehe insbesondere manch' stilles Leiden.

7.

Orakel durch Karten.

Man nimmt ein Spiel französischer Karten, aus dem die 2, 3, 4, 5 und 6 weggelegt sind, läßt jedem Mitgliede der Gesellschaft ein Blatt daraus ziehen und gibt ihm dann einen der nachbemerkten für jedes Blatt bestimmten Bescheide. Die von einer Person gezogenen Karten werden jedesmal abgesondert gelegt, damit sie nicht noch einmal gezogen werden können, weil für jedes Blatt in der Regel nur ein Ausspruch gegeben ist.

Die mit einem * bezeichneten Sprüche sind nur für unverheyrathete Personen. Für verheyrathete gilt allemal der beigefügte zweite Spruch.

Careau.

Aß. Sie haben vor einiger Zeit eine Verdrüßlichkeit gehabt, die sie sich sehr zu Herzen genommen haben. Erinnern Sie sich, daß eine gewisse Person dabei ins Spiel kam, der Sie einen Theil der Schuld beimaßen. Diese wird Ihnen in einiger Zeit Veranlassung zu einer großen Freude geben.

König. Durch Mißtrauen haben Sie sich schon manchen Schaden gethan. Jetzt stehn Sie aber in Begriff

jemanden ein besonderes Vertrauen zu schenken Sehen Sie sich vor.

Dame. Sie haben mehr Liebe zum Gelde als Sie sollten. Sie werden dadurch einst in eine große Verlegenheit kommen, aus der Sie eine Person retten wird, der Sie jetzt manchmal Unrecht thun.

Bube. Sie werden Lust zu einer Reise bekommen. Es werden sich keine sonderlichen Schwierigkeiten dagegen in den Weg stellen, aber Sie werden dabei nicht finden, was Sie wünschen. Insbesondere werden Sie auf dieser Reise eine gewisse Person von einer Seite kennen lernen, die Ihnen nicht lieb seyn wird.

Zehne. Sie haben einen Brief zu beantworten unterlassen. Dieß wird Ihnen unrecht ausgelegt werden und Sie werden bedauern säumig gewesen zu seyn.

Neune. Sie machen Speculation auf eine Erbschaft, aber sie wird Ihnen nicht gelingen, wenn Sie sich nicht eine Person zum Freunde erhalten, über die Sie jetzt einigemal unter mehr als vier Augen nachtheilig gesprochen haben.

Achte. Sie haben einen geheimen Kummer. Nur die Liebe einer gewissen Person wird ihn heben.

Sieben. Sie schenken einer Person Ihr Wohlwollen, die es nicht verdient, und übersehen eine andere Person, die Ihnen sehr ergeben ist. Aendern Sie ja Ihr Verhalten bald.

Treffle.

Aß. Sie werden bald von einem Besuche überrascht werden, der Ihnen sehr lieb seyn wird. Aber dieser Besuch wird Ihnen auch nachher manches Herzklopfen machen.

König. Sie werden in eine kleine Krankheit verfallen, die Sie zu einer Badereise veranlassen wird. Dabei werden Sie eine Bekanntschaft machen, die auf Ihr künftiges Leben einen großen Einfluß haben wird.

Dame. *Sie gehen mit Heyrathsgedanken um und haben deshalb manche unruhige Stunde. Aengstigen Sie sich aber nicht, Sie werden bald etwas erfahren, wodurch die Sache eine ganz eigne Wendung erhält.

Sie sind nicht frei von Eifersucht und haben auch nicht ganz unrecht. Aber lassen Sie sich nur nichts merken. Sie werden schon wieder ruhig werden.

Bube. Sie werden einen Brief erhalten, über den Sie sich sehr freuen werden. Doch müssen Sie bei der Mittheilung seines Inhaltes behutsam seyn.

Zehne. Die Unempfindlichkeit gegen das andere Geschlecht ist nie Ihr Fehler gewesen. Aber Sie haben sich doch in Rücksicht einer gewissen Person in Acht zu nehmen. Erinnern Sie sich nur der Aeußerung, die sie neulich gegen Sie that.

Neune. Sie haben sich neulich über jemanden lustig gemacht. Diese Person hat es wieder erfahren, suchen Sie ihr durch ihr Betragen zu erkennen zu geben, daß es so böse nicht gemeint war.

Achte. Verwahren Sie Ihre Papiere besser als bisher. Es ist neulich eins davon jemanden in die Hände gerathen, bei dem die Geheimnisse eben nicht sehr gut aufgehoben sind.

Sieben. Sie werden bald mit jemanden in ein Mißverhältniß kommen, das Ihnen eine ziemlich unruhige Nacht machen wird. Bieten Sie Ihre Klugheit auf, die Sache frühzeitig auszugleichen, sonst könnten die Folgen leicht größer werden.

Coeur.

Aß. *Sie haben ein Versehen gemacht, das Ihnen bei Ihrer Absicht zu heyrathen, hinderlich seyn kann. Aber schenken Sie der Person, die sich schon in andern Angelegenheiten so offenherzig bewiesen hat, Ihr Vertrauen und die Sache wird sich machen.

Der kleine Vorfall der sich neulich ereignet hat, wird auf Ihren ehelichen Frieden keinen Einfluß haben. Betrachten Sie nur die Sache aus dem rechten Gesichtspunkte und sprechen Sie sich darüber gelassen aus.

König. Sie sind nicht weit davon von Eifersucht geplagt zu werden. Trinken Sie alle Tage ein Glas Wasser mehr.

Dame. Ihre Liebe ist auf eine Person sehr veränderlichen Charakters gefallen. Sie müssen sich gefaßt machen, ein Auge zudrücken zu lernen.

Bube. Es steht jemand im Begriff eine geheime Lieb=

schaft von Ihnen zu verrathen. Sie werden roth! — Suchen Sie sich besser in Ihrer Gewalt zu haben. Beherztes Leugnen ist das Beste in solchen Fällen.

Zehne. *Sie werden manchen guten Heyraths-Antrag bekommen. Prüfen Sie genau, doch verwerfen Sie das Gute nicht in der Hoffnung auf etwas Besseres. Das Glück schlägt oft leicht um.

Sie sind mit unter etwas kalt gegen Ihren Gatten (Gattin). Er (Sie) hat im Stillen oft Kummer darüber. Lassen Sie solch Uebel nicht einwurzeln.

Neune. Sie machen sich öfters Sorgen ohne Noth und Noth ohne Sorgen. Die Sonne scheint nicht alle Tage, aber auf Regen folgt Sonnenschein. Mäßigen Sie Ihre Wünsche und genießen Sie was Ihnen der Augenblick bietet.

Achte. An der trüben Wolke, die sich am Horizont Ihrer Liebe aufgezogen hat, sind Sie nicht unschuldig. Sie müssen in jedem Stücke besser die Mittelstraße zu gehen und die Sache, wie sie ist, nicht wie sie Ihnen Ihre Phantasie malt, betrachten lernen.

Sieben. Sie haben einen großen Hang sich die Zuneigung Anderer einzubilden. Dieß wird Ihnen über kurz oder lang einen sehr üblen Streich spielen.

Pique.

Aß. Sie sind kein Sonntagskind. Aber doch werden Sie manch' bedenkliches Abentheuer zu bestehen haben.

Welchen Einfluß dieß auf Ihre Verhältnisse haben wird, wird von Ihrem Benehmen abhängen.

König. Sie werden sich bald von jemanden trennen müssen, der Ihnen sehr lieb ist. Ein Brief aber, den Sie kurz darauf erhalten werden, wird Ihren Kummer lindern.

Dame. Sie hängen zu sehr an dem Irdischen. Dieß macht Sie oft mißmuthig, wenn Sie es gleich meistens zu verbergen wissen. Wenn Sie nicht bald dazu thun, werden Sie schwerlich je von diesem Fehler befreit werden.

Bube. *Sie haben zuweilen Beklemmungen, weil Sie im Puncte der Liebe noch nicht ganz im Reinen sind. Es ist auch noch nicht ausgemacht, wie die Sache laufen wird. Nur so viel ist gewiß, daß erst das Hinderniß beseitigt seyn muß, das Sie schon kennen.

Seyn Sie auf Ihrer Hut, Asmodi, der Eheteufel, schleicht auch Ihnen nach, sich als Hausfreund bei Ihnen einzunisten. Aber besprechen Sie sich nur mit Ihrer Gattin (Ihrem Gatten) freundlich und herzlich, so gibt Asmodi bald die Karte mit der Unterschrift p. p. c, (oder u. A. z. n.) in Ihrer Wohnung ab.

Zehne. Daß Sie die Gewohnheit haben, so leicht zornig zu werden, wird Ihnen nächstens ein großes Ungemach bringen. Doch können Sie sich davon befreien, wenn Sie ein Vierteljahr vergessen, daß es wahr sey;

daß derjenige keinen Verstand haben müsse, der ihn nicht über gewisse Dinge verliert.

Neune. *Ob Ihr heimlicher Wunsch in Betreff der Liebe in Erfüllung gehen werde, wird von einem ganz unbedeutenden Zufalle abhängig seyn. Es sey Ihnen genug, Sie darauf aufmerksam zu machen, daß in solchen Fällen selbst der Genuß einer Erdbeerkaltschale und einer Taubenpastete von Einfluß seyn kann.

Sie stellen zur Störung Ihrer Zufriedenheit in der Ehe zu viel Vergleichungen an. Am wenigsten sollten Sie sie über Eheleute machen, die Sie nur im Gesellschaftskreise beobachten können. In Gesellschaft beträgt sich Mann und Frau oft ganz anders, als im Hause.

Achte. Es steht Ihnen eine Erbschaft, oder ein Gewinn in der Lotterie bevor. Aber jedes Glück können Sie auch leicht verscherzen. Darum vergessen Sie nicht zu thun, was Noth ist.

Sieben. Sie fühlen sich bei weiten noch nicht am Ziele Ihrer Wünsche. Das Glück hat Ihnen auch noch ein großes Loos aufgehoben. Aber es wird, sollen Sie dadurch zufrieden werden, darauf ankommen, ob Sie jenes erkennen und wie Sie es benutzen werden.

IV.

Sätze zur Uebung im Geschwind- und Deutlichsprechen.

Die nachstehenden Sätze müssen sehr geschwind und doch ganz deutlich ausgesprochen werden. Die kürzeren z. B. No. 1, 4 und 11, muß man auch in demselben geschwinden Tempo oft hinter einander wiederholen können.

Daß diese Sätze meist alt und bekannt sind, thut nichts zur Sache.

1.

Der Metzger wetzt das Metzgermesser.

2.

Sechs- und sechszig Mal sechs- und sechszig Hechtsköpfe.

3.

Sechs- und sechszig Schock Sächsische Schuhzwecken.

4.

Sechs Schock Schnecken, sechs Schock Schuhzwecken.

5.

Es ritten drei Reiter dreimal ums Rathhaus herum.

6.

Es ritten drei Reiter den Berg Ararat dreimal hinauf und herunter.

7.

Halefusikapilominosikowsky.

8.

Hans hackte Holz, hinter's Herren Hirtenhäuschen hackte Hans Holz; Hanchen, Hansens Herzchen, hüpfte, hofte, harrte; hätte Hannchen, Hansens herrliches Hannchen, Hansen hacken hören, Hansens Hannchen hätte Hansen hinter's Herrn Hirtenhäuschen hacken helfen.

9.

Kein klein Kind kann keinen Kirschkern knacken.

10.

Keine kleine Katze kann keinen Kalbskopf kauen.

11.

Fritz frißt frisch Fischfleisch.

12.

Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär, thät mancher Mann manchen Mann manchmal mehr Ehr; weil aber mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist, drum mancher Mann manchen Mann manchmal vergißt.

13.

Es ging ein Hirsch wohl über den Bach, er brach mir zwey, drey Trippel die Trappel Brombeerblätter ab.

14.

Der Sperber fragt: was machst du Wachtel? — Was fragst du Sperber sagt die Wachtel.

15.

Mein Meister Müller, mahle mir meine Metze Mehl, meiner Mutter Magd Marie macht mir mein Mandelmuß mit.

16.

Hier schickt mich die Frau Scheitschleißerin her und läßt fragen ob ihre Scheiter geschleißt und geschlissen wären, ihr Mann der Scheitschleißer sitzt hinterm Hause und schleißt Scheite und ehe er ein Maul voll gebissen, hat er schon einen ganzen Haufen Scheite geschleißt und geschlissen.

17.

Es saß eine Magd am Rande, sie wusch den Asch mit Sande, sie wusch den Asch, da gliß (glänzte) der Asch wie Spiegelglas.

18.

Der Herr Oberlandfischfuchsfroschvogeljägermeister, wie auch Landbrandcassencommissarius, ingleichen die Frau

Oberlandfischfuchsfroschvogeljägermeisterin wie auch Landbrandcassencommissariussin lassen dem Herrn Viceoberappellationgerichtspräsidenten und der Frau Viceoberappellationgerichtspräsidentin ihre gehorsamste Empfehlung machen, wenn der Herr Viceoberappellationgerichtspräsident und die Frau Viceoberappellationgerichtspräsidentin vergangene Nacht wohl geschlafen hätten, würde es dem Herrn Oberlandfischfuchsfroschvogeljägermeister wie auch Landbrandcassencommissarius, ingleichen der Frau Oberlandfischfuchsfroschvogeljägermeisterin und Landbrandcassencommissariussin besonders angenehm seyn, ließen auch der Herr Oberlandfischfuchsfroschvogeljägermeister wie auch Landbrandcassencommissarius, so wie die Frau Oberlandfischfuchsfroschvogeljägermeisterin wie auch Landbrandcassencommissariussin den Herrn Viceoberappellationgerichtspräsidenten und die Frau Viceoberappellationgerichtspräsidentin ergebenst ersuchen, ihnen diesen Nachmittag die Ehre zu erzeigen und sich mit einer Tasse Thee bewirthen zu lassen.

19.

Ehedem gab es eine Art Westen, deren Zeichnung Vierecke enthielten (quadrillé), die Faden des Stoffes waren gedreht (cordonné), das Zeug dazu selbst war wollen und gekreuzt (ratiné), zugleich aber auch Atlaß-artig (satiné) und gesteppt (piqué). Wenn man nun diese Eigenschaften der Weste hintereinander nannte und zu-

gleich den Titel des Eigenthümers dazu setzte, so war das Ganze sehr schwer auszusprechen z. B.

Der kaiserlich königliche Landes-Oeconomie-Manufactur- und Commerzien-Deputations-Supernumerar-Assessor mit der quadrillé-cordonné-ratiné-satiné-piqué-Weste.

Bei F. W. Goedsche in Meißen sind folgende empfehlungswerthe Bücher erschienen und in allen Buchhandlungen zu bekommen.

Schiefer, C. S., der Blumen und Frucht-Zeichner und Mahler, in 14 schön gemahlten, 14 getuschten, und 14 schwarzen Blättern mit einzelnen Blumen, Früchten, Blumensträußern, Blumen und Frucht-Körbchen, nach der Natur gezeichnet, für Zeichner und Stickerinnen. Nebst einer Anweisung zum Zeichnen, Tuschen und Mahlen der Blumen und Früchte und zur Bereitung und Mischung der dazu nöthigen Farben. Quer 4. 3 Thlr. 12 Gr.

Stammbuchblätter, zwölf schön gemahlte, zum Andenken der Liebe und Freundschaft. Mit angebogenen leeren Blättern zum Einschreiben, gr. quer 8. in Umschlag. 1 Thlr. 20 Gr.
einzeln, jedes Blatt, 4 Gr.

Rudolphi, J. C., Gartenkalender auf das ganze Jahr, oder Anweisung zu allen Arbeiten und Verrichtungen in Blumen- Gemüse- und Obst-Gärten, nach 40jähriger Erfahrung, 8. geheftet 14 Gr.

— — Bemerkungen über Erd- und Düngungsmittel, aus Erfahrung gesammelt. Für Gartenbesitzer und Blumenliebhaber. 8. 4 Gr.

Nelkentheorie, oder eine in systematischer Ordnung nach der Natur gemahlte Nelkentabelle. 2te mit einer Abhandl. verm. Aufl. gr. 8. 1 Thlr. 12 Gr.

Kochbuch, einfaches, oder faßlicher Unterricht, die Anfangsgründe der Kochkunst leicht und gründlich zu erlernen. Enthält eine ausführliche Erklärung aller zum Kochen nöthigen Vortheile, Producte ꝛc. nebst 206 Recepten zu Suppen, Speisen, Saucen ꝛc. Ein nützliches Geschenk für junge Frauenzimmer. 8. 18 Gr.

Anweisung, gründliche, zum vortheilhaftesten Tabacksbau für Oeconomen. Nebst Beantwortung der Frage: Ist es nützlich oder schädlich, wenn der Tabacksbau allgemeiner wird? Neue Ausgabe. 8. 12 Gr.

Bergk, J. A., Philosophie d. peinlichen Rechts; nebst Bemerkungen über die Ursachen der Verbrechen. gr. 8. 1 Thlr. 8 Gr.

— — Theorie der Gesetzgebung. gr. 8. 1 Thlr. 8 Gr.

Berthouds, Ferd., Anweisung zur Kenntniß, Gebrauch und guten Haltung der Wand- und Taschenuhren. Mit Kupfern. 8. 12 Gr.

ΚΕΒΗΤΟΣ ΠΙΝΑΞ. Des Cebes Gemälde, mit erklärend. Anmerk. u. einem vollständigen Wörterbuche. Für Schulen herausgegeben von J. D. Büchling. Von Neuem bearbeitet von G. F. W. Grosse. gr. 8. 14 Gr.

Frege, M. C. A., Versuch einer Classifikation d. Weinsorten nach ihren Beeren. 8. 14 Gr.

Grundsätze der neuern Infanterietaktik der geübtesten Truppen gegenwärtiger Zeiten, nebst einem Anhange über Cavallerietaktik und derselben besondere Eigenheiten; mit 24 Folio-Kupfertafeln nach der französischen Originalausgabe des Mirabeauschen Werks sur la Monarchie Prussienne, neuerlich revidirt und sorgfältig bearbeitet von Mauvillon, neu übers. von J. H. Malherbe. gr. 8. Neue wohlfeile Ausgabe. 2 Thlr. 8 Gr.

Homeri Ilias, cum excerptis ex Eustathii Commentariis et Scholiis minoribus in usum Scholar. separat. edid. J. A. Müller. 3 Tom. 8maj. Misenae. 4 Thlr. 8 Gr.

Markendorf, J. B. und K. J. Schellig, Forstaufgaben, als Entwickelungen und Beiträge zur Abtheilung der Gehölze in jährliche Gehaue. Wohlfeile Ausgabe, gr. 4. 1 Thlr.

Menke, C. J. und C. C. Hohlfeld, Urania die jüngere, zu Befestigung des Glaubens an Gott und Unsterblichkeit, 8. 14 Gr.

Dieselben: die jüngern Horen, 8. 20 Gr.

Sandhof, C. H., Unterricht über den Anbau der nützlichsten, zum Theil geschwind wachsenden Laub- und Nadelhölzer; nebst einer Anweisung, was man das ganze Jahr hindurch in den Laub- und Nadelhölzern zu verrichten habe. 9 Gr.

Tittmann, Dr. C. A., Beiträge zur Lehre vom Verbrechen gegen die Menschenfreiheit u. s. w. gr. 8. 8 Gr.

Ueber Deutschlands Holzverschwendung, wie diese abzustellen, und die Holzersparung am leichtesten erreicht werden kann. 8. 6 Gr.

Bilderbücher für die Jugend.

Bildungsbuch. In unterhaltenden Erzählungen für Knaben und Mädchen von fünf bis neun Jahren. Herausgegeben von Heinrich Oswald. Mit 8 colorirten Kupfern, geb. 15 Gr.

Oswald, H., Neue Fibel, oder ABC-Lese- und Bilderbuch für Kinder, colorirt, 8. geb. 7 Gr.

Oswald, H. kleine Fibel, oder ABC- und Lesebuch, mit illuminirten Bildern, für Bürger- und Landschulen, 8. gebunden. 6 Gr.

Neues ABC=, Buchstabir= und Lesebuch für Stadt= und Landschulen. Mit colorirten Kupfern, 8. geb. 5 Gr.

ABC= und Bildertafel, gr. 8. auf Pappe gezogen, illuminirt. 3 Gr.

Maler, der kleine, oder nützliche und angenehme Beschäftigung für die Jugend. Enthält eine kurze Anweisung zum Illuminiren für Anfänger, nebst 8 gemalten Vorlegeblättern und 16 schwarzen Blättern zum Nachzeichnen und Illuminiren. Neue veränderte Auflage. gr. quer 8. 12 Gr.

Romane und Schauspiele.

Honorie. Ein Roman von Wilhelmine Willmar. 2 Thle. 8. 1 Thlr. 8 Gr.

Fritz und Lottchen. Ein Familiengemählde von Amalie Clarus, 8. 20 Gr.

Der Bund der Geheimen. Eine Geistergeschichte aus dem 18ten Jahrhunderte, 2 Theile, 8. 1 Thlr. 16 Gr.

Die Pilgerinnen. Ein Roman vom Verfasser der Heliodora. 8. 1 Thlr.

Leonello. Ein Roman vom Verfasser der Heliodora. 8. 1 Thlr. 4 Gr.

Liebe, treue, unter den Schrecknissen der französischen Revolution. Aus dem Franz. 8. 16 Gr.

Abentheuer und Wanderungen Joseph Andrews und seines Freundes, des Pfarrers Abrah. Adam, v. H. Fielding Neu übersetzt, a. dem Engl. Wohlfeile Ausgabe. 2 Bände. 8. 1 Thlr. 12 Gr.

Erato, eine Sammlung kleiner Erzählungen vom Verf. d. Heliodora; m. 1 Kpf. 3 Bde. 8. 4 Thlr.

Erminia, die Einsiedlerin unter Roms Ruinen. Vom Verf. der Heliodora; mit 1 Kupf. 8. 20 Gr.

Bayerische Staatsbibliothek München

H. Heir

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Fröhlich, Carl

Euphrasia Taschenbuch für gesellschaftl. Spiel u. Vergnügen

Meißen [1818]

Gymn. 241 r

urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431851-1